# XtremPC

http://www.xtrempc.ro

"Computer - un dispozitiv conceput pentru a automatiza și eficientiza producerea de erori" - Anonim

## ATI X800



R420 ÎȘI ARATĂ COLȚII

## VCR IN PC

CALCULATORUL MULTIMEDIA

## SOCKET A LA FINAL

ULTIMA SUFLARE PENTRU PUTERNICUL ATHLON XP

## CERF 2004



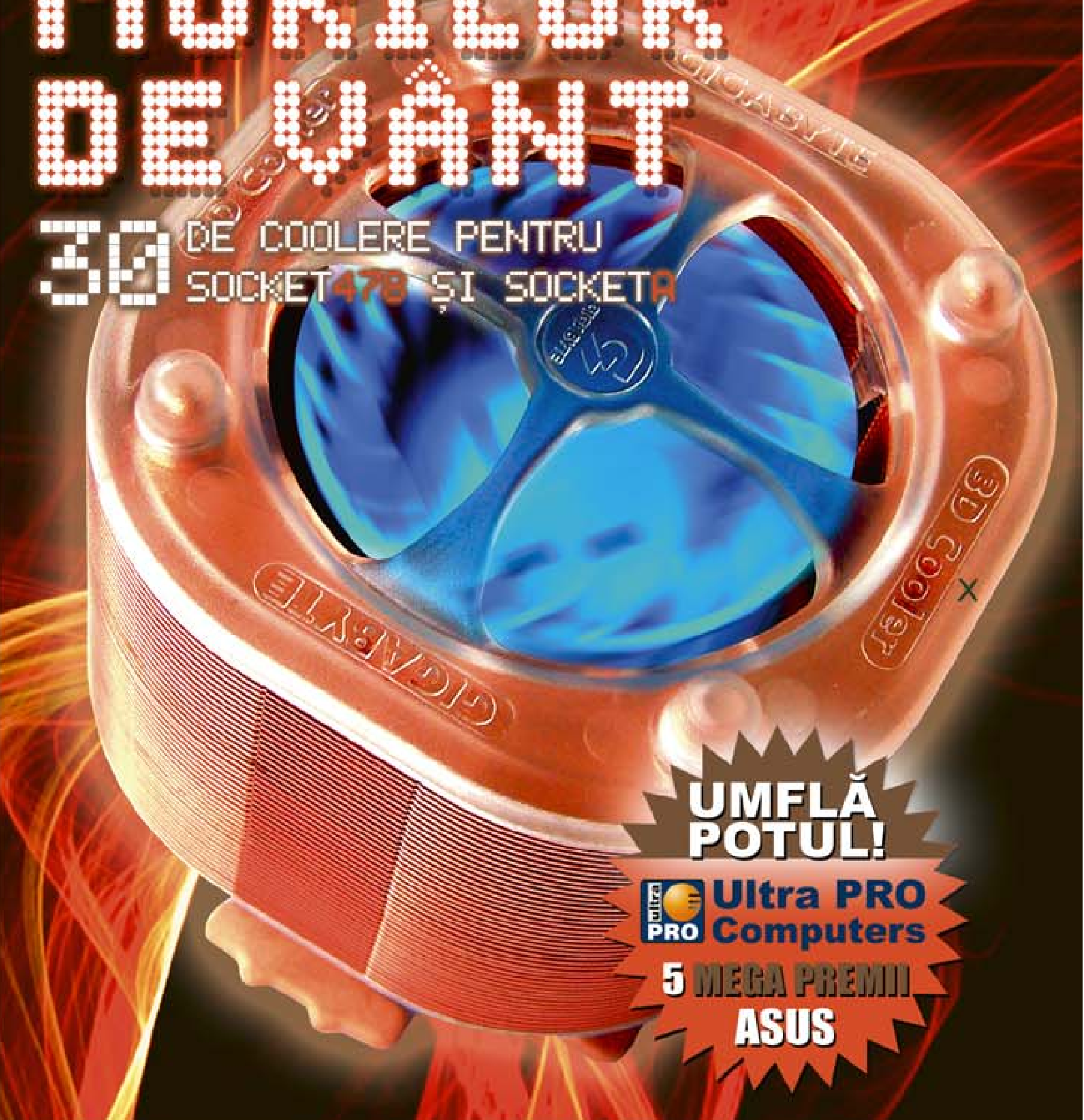

UN CeBIT LA SCARĂ REDUSĂ

## E3 2004

DEZVĂLUIRI DESPRE CELE MAI AȘTEPTATE JOCURI ALE ANULUI

# DUELUL MORILOR DE VÂNT

30 DE COOLERE PENTRU SOCKET478 ȘI SOCKETA




UMFLĂ POTUL!
Ultra PRO Computers
5 MEGA PREMII ASUS

VRĂJITORII CULORILOR - 8 VIEWERE DE IMAGINI ÎN TEST

# **NOU!** Program complet cu MP3.

Los Angeles MP72 cu Player MP3 pentru CD şi Card Multimedia
- tehnologie de vârf de la Blaupunkt -




- Player MP3 - 12 ore de sunet digital, la o putere de până la 50W.
- Design ultramodern şi panou acționat electronic.
- Dublă protecție antifurt prin panoul detaşabil şi cartela de siguranță.

**Los Angeles MP72 este alegerea perfectă pentru automobilul dumneavoastră!**

www.blaupunkt.com



**BLAUPUNKT**

Un punkt în plus pentru maşina ta.

# Cenzură de vânzare

Când mă gândesc la cuvântul „cenzură” prima conexiune pe care o fac este legată de perioada comunistă. Prin urmare, nu mică mi-a fost mirarea când am aflat că o mică firmă din Salt Lake City (SUA) câştigă bani pentru a cenzura filmele pe DVD. Deşi pare cel puţin ciudat, lucrurile sunt în esenţă foarte simple: compania ClearPlay a realizat un player DVD ce poate „ascunde” (în funcţie de dorinţa utilizatorului) limbajul trivial şi scenele violente din filmele pe DVD. Operaţia de cenzură se realizează prin intermediul unui filtru particularizat pentru fiecare film, iar în acest moment baza de date ClearPlay conţine astfel de filtre pentru mai mult de 600 de filme. Utilizatorul are opţiunea să cenzureze trei categorii principale (violenţă, limbaj, nuditate), dar poate chiar să activeze oricare dintre cele 14 filtre secundare (cum ar fi cele pentru umor negru, injurii, blasfemie sau insulte rasiste).

ClearPlay nu este prima companie care încearcă lansarea pe piaţă a unor metode de cenzură, însă noutatea o reprezintă preţul mic al playerului DVD (doar 79$) şi diponibilitatea aparatului pe plan naţional în cele mai mari lanţuri de magazine din SUA. Având în vedere amploarea pe care o poate lua acest fenomen, este de înţeles de ce reacţia studiourilor de filme nu s-a lăsat prea mult aşteptată. Asociaţia Directors Guild of America a afirmat că modificarea filmelor DVD reprezintă o încălcare de copyright. Alte opt studiouri de film (Disney, MGM, Warner Bros, Sony, DreamWorks, Universal, Fox şi Paramount) s-au alăturat acestui război împotriva ClearPlay, o firmă cu doar 11 angajaţi.

Apărarea firmei ClearPlay împotriva acestor acuzaţii se bazează pe faptul că procesul de cenzură folosit de ei nu implică modificarea efectivă a filmelor, doar oferă utilizatorului instrumentele necesare pentru eliminarea scenelor nedorite. Prin această metodă, filmele considerate periculoase pentru copii pot fi vizionate de toată familia, deoarece activarea ClearPlay va determina playerul DVD să sară peste scenele violente şi să oprească sonorul când actorii folosesc un limbaj trivial. Dovada că firma ClearPlay nu s-a lăsat intimidată de scandalul declanşat de puternicele studiouri de film este anunţarea unui filtru care funcţionează pe acelaşi principiu, dar este destinat programelor TV. Nu a fost deconspirată metoda tehnică prin care un program TV poate fi cenzurat, însă proprietarii firmei ClearPlay, fraţii Matt şi Lee Jarman, au declarat că primele teste s-au dovedit un succes. Mai multe despre playerul DVD ClearPlay puteţi afla de pe site-ul www.clearplay.com. Ca de obicei, aşteptăm e-mail-urile voastre pe adresa redacţiei, cu părerea voastră despre acest tip de cenzură.

Pentru majoritatea oamenilor, cuvântul vară se traduce prin concediu, mare, soare, munte, distracţie. Pentru pasionaţii de calculatoare, acelaşi cuvânt are alte semnificaţii: coolere mai mari şi mai performante, carcase deschise sau bine ventilate, paste siliconice cât mai eficiente. Şi pentru că iunie este prima lună din vară, am considerat că este binevenit un test de coolere în care acestea au fost puse să lupte cu temperatura degajată de procesoarele noastre fierbinţi.

Echipa XtremPC

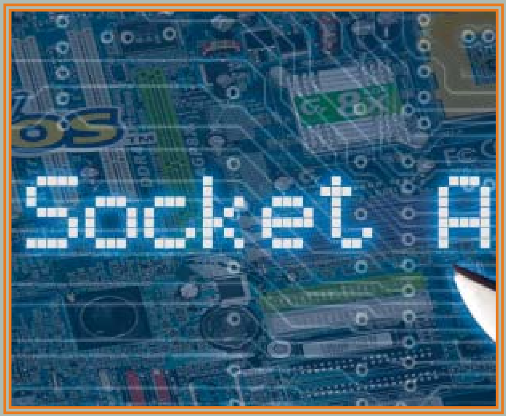


# IUNIE

# 2004



















**Echipa**
Liviu Marica redactor-şef
Ionuţ Popa redactor hardware
Mihai Constantinescu redactor hardware
Liviu Andrei Mihai redactor software
Adrian Dorobăţ redactor jocuri
Bogdan Bridinel redactor jocuri
Anda Drăgnuţă redactor jocuri
Ionuţ Adrian Boicu editor CD/DVD

**Design**
Cristina Imireanu tehnoredactare
Florian Marina grafică

**Publicitate & PR**
Cristina Savu director vânzări
cristinasavu@xtrempc.ro

**Foreign advertising**
E-mail: advertising@xtrempc.ro

**Redacţia**
Adresă: Str. Aleksandr Puskin 18, Bucureşti 1
Telefon: 021-231.28.66
Fax: 021-230.29.76
E-mail: redactia@xtrempc.ro

**Abonamente**
E-mail: abonamente@xtrempc.ro

**Probleme & informaţii CD/DVD**
E-mail: infocd@xtrempc.ro

**Poze Galerii Xtreme**
E-mail: galerii@xtrempc.ro

**Articole ale cititorilor**
E-mail: cititori@xtrempc.ro

**Probleme hardware**
E-mail: hardmail@xtrempc.ro

**Producţie**
Infopress S.A. tipar
MCCD realizare CD

**Publisher**
Romas Comercial S.R.L.
Str. Aleksandr Puskin 18, Bucureşti 1
Telefon: 021-231.28.66

**ISSN**
1582-2818

**Distribuitor naţional**
RODIPET

# IT express


















Liviu Marica

## CAND ETALOANELE SE SCHIMBA

**Numărul de megapixeli nu mai este o garanţie pentru obţinerea unor fotografii de calitate.**

Majoritatea echipamentelor şi componentelor electronice au o anumită caracteristică pe baza căreia se face o clasificare principală. Într-o lume dinamică, aşa cum este universul IT, aceste criterii se pot modifica în timp, devenind mai puţin importante. Este foarte important să ştim şi să ne informăm în permanenţă pentru a nu pierde momentul în care acest etalon se schimbă.

De foarte multe ori m-am întâlnit cu situaţia în care o cunoştinţă mi-a spus triumfătoare că tocmai şi-a cumpărat un calculator "Pentium 4 la 2.4GHz" la un preţ imbatabil. Întrebările mele despre restul configuraţiei, cum ar fi ce placă video sau ce memorie are acest sistem, rămân evident fără răspuns şi pun în dificultate interlocutorul.

Surpriza cea mare vine de obicei atunci când merg la respectiva persoană şi constat că acel mult lăudat "Pentium 4 2.4" e în realitate un Celeron la 2.4, iar placa video este integrată pe placa de bază. Să nu mai amintesc de memoria de 128 şi "imensul" harddisk de 40GB.

Acest tip de catalogare a sistemelor în funcţie de frecvenţa procesorului este pentru specialiştii domeniului IT o practică din vremuri demult apuse, însă utilizatorii care abia intră în contact cu această lume sunt de cele mai multe ori "victime" ale lipsei de informare şi câteodată chiar ale campaniilor agresive de marketing.

De curând, şi aparatele foto digitale compacte sunt pe cale să-şi schimbe criteriul după care sunt clasificate. Până acum, numărul de megapixeli era primul lucru care se menţiona în cadrul unei enumerări a datelor tehnice, iar catalogarea se făcea în majoritate ţinând cont de acest criteriu. În urmă cu doar un an, un aparat foto digital ce dispunea de senzor CCD de peste 3.2 megapixeli ne permitea să ne facem o idee pozitivă despre fotografiile obţinute cu el, iar testele ne dovedeau în majoritatea cazurilor că avem dreptate.

Anul acesta lucrurile s-au schimbat cu o viteză ameţitoare şi au apărut tot mai multe aparate foto digitale entry-level care dispun de senzori CCD de peste 4 megapixeli. "Secretul" care permite menţinerea unui preţ accesibil este reprezentat de numărul mare de compromisuri care se fac la partea optică şi la reducerea dotărilor.

Astfel, cumpărătorii care iau în considerare doar numărul de megapixeli se vor aştepta iniţial la o calitate foarte bună a imaginilor. Din păcate, vor fi repede dezamăgiţi de fotografiile ce pot fi realizate cu un astfel de aparat ieftin, ce părea la prima vedere o afacere excelentă.

Ca urmare a acestei evoluţii a pieţei de aparate foto digitale, trebuie să încercăm să nu ne mai lăsăm aşa uşor impresionaţi de numărul de megapixeli şi să ţinem cont mai mult de tipul şi calitatea lentilelor, zoom-ul optic şi dotările, cum ar fi: memoria internă, calitatea acumulatorilor, durata de funcţionare, uşurinţa în manevrare, viteza de pornire şi timpul minim între două fotografii.

O altă "capcană" pe care trebuie să încercaţi să o evitaţi în prezent este alegerea unui aparat foto digital după numărul de funcţii sau reglaje. Nu trebuie să căutaţi funcţii sau setări manuale despre care ştiţi că nu le veţi folosi niciodată.

Dacă vă veţi informa mai exact înainte de a lua o decizie, veţi pierde puţin timp liber, dar veţi fi ferit de neplăceri şi situaţii în care să nu ştiţi cu adevărat ce aţi cumpărat.

# PUNCTE DE VEDERE

## Pentru cine are cu adevărat ceva de spus


cuprins

Magazine IT la tine în oraș

MAI 20

006 IT EXPRESS

018 HARDWARE

072 HOBBY

084 JOCURI

## CONTRAEDITORIAL: Magazine IT la tine în oraș

**Luna trecută ne declaram încântați de creșterea numărului de magazine IT în toată țara, care ar trebui să ofere cumpărătorilor mai multe opțiuni și, astfel, șanse mai mari de a găsi ceea ce își doresc. Nu toată lumea ne împărtășește optimismul însă. De exemplu, autorul scrisorii de mai jos, deși este de acord că orașul în care locuiește are suficiente magazine, se declară dezamăgit de impactul redus pe care prezența concurenței îl are asupra calității serviciilor oferite.**

> "Magazine sunt multe și prin Timișoara, dar mentalitatea vânzătorului este aceeași, indiferent de numele lanțului de magazine unde lucrează."

## Atitudine gresita

**De la: Popovici Zoran**
**Pentru: redactia@xtrempc.ro**

Despre "Magazine IT la tine în oraș". Da, sunt multe și prin Timișoara, dar mentalitatea vânzătorului este aceeași, indiferent de numele lanțului de magazine unde lucrează. Atitudine de om superior, din păcate și prost informat (nu ar strica dacă ar mai citi câte un review despre un produs). Caz concret: am vrut să fac un upgrade la memoria RAM și m-am decis pentru Kingston Hyper X (printre altele și datorită punctajului dat de voi). Am ieșit din toate magazinele de IT fumegând de nervi, nu aveau pe stoc, doar la comandă, care urma să fie onorată în 10-15 zile sau mai rău. Îmi recomandau altceva, de calitate inferioară, motivând că este mai bun. Și nici nu am îndrăznit să intru doar în reprezentanțele marilor lanțuri de magazine de pe la noi. Și am vrut să cumpăr doar memorie RAM, nu ceva gadget special pentru overclocking, precum cooler CPU din cupru sau panou control turație. Dacă vrei să cumperi așa ceva tu ești cel care trebuie să-i explice vânzătorului la ce folosește dispozitivul, poate, dacă ești norocos, se prinde că are așa ceva pe stoc. Dacă ești o persoană exigentă și te uiți atent la ce cumperi pentru PC, Doamne ferește să intri într-un magazin! Suntem departe de atitudinea vânzătorului care îți zâmbește tâmpit precum un angajat McDonald's și îți dă pe loc produsul pe care îl poftești, iar dacă vrei explicații îți ține un discurs documentat.

Memoria mult-vânată am cumpărat-o de pe net (site-ul aceluiași lanț de magazine de unde vânzătorul m-a trimis la plimbare) și nici până azi nu îmi vine să cred că, pe lângă atitudinea amabilă a persoanei care mi-a verificat adresa de livrare, produsul a ajuns în mai puțin de 24 de ore de la București la Timișoara, livrarea făcându-se direct la apartament.

În încheiere, un sfat: dragi proprietari, manageri de magazine IT, faceți precum Cuza, îmbrăcați-vă în tocilar PC cu ochelari cu ramă neagră groasă și încercați să cumpărați din lanțul de magazine pe care îl conduceți sau îl dețineți o placă video Sapphire Radeon 9800 Pro Ultimate. Succes!

P.S.: Mulțumesc din tot sufletul pentru articolul Nostalgii digitale, este superb să vezi jocurile cu care ai crescut și ai făcut nopți albe prin cluburi de net precum C&C și Warcraft că sunt apreciate și pot constitui articole prin reviste. Recomand articolul și generației de astăzi, care crede că Michael Jackson s-a născut alb și că sistem de operare mai vechi decât Windows 98 nu există. Da, au existat jocuri care ocupau câteva dischete și aveau puterea de a te ține treaz nopți în șir. Și aș avea și o mică sugestie (dorință): pe DVD-ul revistei să includeți jocuri abandonware, căci pe site-urile dedicate, până ajungi să faci un download, treci dintr-un link în altul, dintr-un cont în altul, iar cu net prin dial-up este tare greu.

**XtremPC:** **Un adevăr care nu poate fi negat este că în țara noastră prețul (sau măcar raportul calitate/preț) este cel mai important criteriu la achiziționarea unui produs. În aceste condiții, este de așteptat ca firmele să încerce să reducă pe cât posibil costurile, ceea ce implică, din păcate, și angajarea unor persoane mai puțin competente în posturile de importanță mică. Ne-am dori ca în viitor să vedem o companie încercând să ofere servicii mai bune la prețuri ceva mai mari, dar nu suntem deloc convinși că această tentativă ar fi încununată de succes.**

**Lipsa din stoc a anumitor produse prezente în ofertă este și ea una generalizată, dar ceva mai greu de înțeles. Probabil se datorează faptului că sucursalele mai mici nu pot stoca toate produsele oferite de compania din care fac parte sau altor probleme organizatorice care nu sunt de competența noastră. Dar, după cum ai observat și tu, soluții există, iar folosirea unui magazin online este una dintre ele.**

**În ceea ce privește jocurile abandonware, după cum am mai spus-o în destule rânduri, situația lor legală este una foarte neclară. Practi, este vorba despre o formă de piraterie justificată din punct de vedere moral, pentru că nu mai există nici o modalitate legală de a achiziționa respectivele jocuri, dar companiile producătoare nu sunt de acord cu această idee și consideră distribuirea de jocuri abandonware o încălcare a drepturilor lor.**

## Intra in contact!

**Adresa:**
Str. Puskin nr. 18
București 1

**E-mail:**
redactia@xtrempc.ro

**Telefon:**
021-231.28.66

**Fax:**
021-230.29.76

## ››› Prea multe reclame ›››

**De la:** Alistair Craven
**Pentru:** redactia@xtrempc.ro

De-abia am cumpărat revista şi nu am apucat decât să o răsfoiesc şi să citesc articolele care mi s-au părut cele mai interesante. La prima vedere, revista se menţine la standardul ridicat, iar articolele care mi-au atras primele atenţia - deci bile albe - sunt cele de la Hobby (în special cele dedicate viruşilor), VoIP, Nostalgii digitale şi, evident, Black View&Editorialul. Restul vor fi digerate mai încolo.

Dar, tot la prima vedere, mi-a sărit în ochi ceva neplăcut: incredibil de multele pagini cu reclame. Nu sunt absurd, înţeleg cum vine chestia asta. Nu este o revistă "de partid", să fie finanţată de acolo, iar vânzarea exemplarelor nu ştiu dacă ar reuşi să acopere costurile şi să aducă ceva profit celor care participă la realizarea ei. Mi se pare o publicaţie comparabilă cu cele străine, dacă vorbim de calitate, şi este normal să se alinieze spiritului economiei de piaţă şi să urmărească obţinerea unui profit cât mai mare (nu neg implicaţiile afective, pasiunea pentru IT, bla, bla). Asta ca să nu mă înţelegeţi greşit. Însă riscaţi să vă îndepărtaţi cititorii.

Am crezut că mă înşel, aşa că m-am apucat să număr: 124 de pagini în total, cu tot cu coperţi, iar pentru reclame ceva mai mult de 30 de pagini (numărând şi toate jumătăţile şi sferturile). Hmm, cam mult. În numărul 52 erau în jur de 25 de pagini. În numărul 51 de-abia ajungeau la 20. Ceva nu e bine aici. Şi totuşi e tendinţa generală a mass-media din România. Ce sunt revistele pentru femei? Coperţi cu titlu, două articole subţiri şi în rest publicitate. Ce sunt televiziunile? Canale de difuzare a ştirilor enervante, fotbal şi ceva divertisment de proastă calitate, doar pentru a face loc reclamelor. Nu ştiu cum sunt alţii, dar eu prefer Discovery, HBO şi, de ce nu, CNN. Totul are o limită!!!

Nu aş vrea să ajungeţi şi voi la fel, mi-ar părea tare rău. Nu există antipop-up pentru XtremPC (revista), doar ceva mai drastic, la care nu aş vrea să recurg. Dacă paginile cu reclame vor creşte în ritmul acesta (cinci pe lună), mă gândesc ca numărul 55 să fie ultimul din colecţie. Eu încă mai sper să nu se ajungă acolo... Faceţi ce credeţi că e mai bine.

**XtremPC: După cum probabil aţi observat, scrisoarea este legată de XtremPC 53, dar a ajuns prea târziu pentru a fi inclusă în ediţia trecută a rubricii "Puncte de vedere". Problema pusă în ea rămâne însă valabilă. Înainte de a răspunde, trebuie să precizăm că numărul de reclame nu a fost într-o continuă creştere, ci a oscilat în ambele sensuri, fiind influenţat atât de anumite evenimente (cum ar fi CERF), cât şi de sezon (vara fiind în general o perioadă în care vânzările de hardware scad şi, în consecinţă, scade şi dorinţa firmelor din domeniu de a-şi face reclamă).**

**Este adevărat însă, tendinţa generală a fost una crescătoare, iar asta nu poate decât să ne bucure, pentru că dovedeşte că suntem din ce în ce mai apreciaţi. Acest lucru nu ar trebui să reprezinte un motiv de îngrijorare pentru cititori totuşi, pentru că, în timp, creşterea numărului de reclame va fi compensată prin creşterea numărului de pagini.**

## ››› Raspunsuri prea lente ›››

**De la:** Papuc Dorin
**Pentru:** redactia@xtrempc.ro

Sper să nu se supere Liviu Marica, dar am o impresie destul de proastă despre el, deşi articolele pe care le face sunt destul de bune. Păi voi trebuie să scoateţi faza cu "Dacă aveţi probleme cu calculatorul sau simţiţi pur şi simplu că sistemul este pe cale să o ia razna, înainte să îl condamnaţi la moarte, daţi-ne un mesaj" de la Hard mail. Până se gândeşte să îmi răspundă Liviu Marica, îmi arunc calculatorul pe geam. Înţeleg că aveţi foarte mult de lucru, dar în două luni în care am trimis acelaşi mesaj de patru ori, putea şi el să zică ceva, oricum nu-i lua mai mult de 10 minute. Ultimul mail a fost mai insistent, ca să zic aşa, şi mi-a răspuns, dar oricum pe jumătate. Şi era şi mai simplu să zică măcar "nu am timp" sau "nu ştiu!!!". Şi am mai trimis vreo patru-cinci mail-uri de-a lungul timpului, dar, din nefericire, fără nici un răspuns, în afară de unul care m-a lămurit xtrem de mult, mai bine nu răspundea deloc (ca de obicei).

**XtremPC: Am reţinut această parte dintr-o scrisoare destul de lungă, pentru că nu eşti singurul care ne reproşează faptul că nu i-am răspuns imediat la o scrisoare, legată de probleme hardware sau de altă natură. Din păcate, suntem nevoiţi să fim tranşanţi în această privinţă: nu putem să răspundem la toate scrisorile pe care le primim. Chiar dacă fiecare răspuns ar lua numai 10 minute (ceea ce nu este cazul, unele scrisori necesită mai mult de atât doar pentru a fi citite, fie din cauza lungimii, fie din cauza dificultăţilor de exprimare ale expeditorului), tot am fi puşi în imposibilitatea de a ne finaliza articolele dacă am răspunde tuturor.**

**Tot ce putem garanta este că citim toate scrisorile primite şi că luăm în considerare toate sugestiile şi criticile conţinute în ele. Răspunsuri directe nu oferim însă decât în măsura timpului disponibil, iar în revistă includem doar scrisori care ar putea să îi intereseze şi pe ceilalţi cititori, nu numai pe autorul lor.**

## Cu ochii pe forum!

### *Ogre*|NsaN3*

Sunt de părere că ar trebui să schimbaţi deja modul de testare a plăcilor video. Nu de alta, dar săracul Quake 3 (DirectX 6 şi o mică parte DirectX 7, mă rog, OpenGL 1.2-1.3, adică echivalentele) a rulat suficient de mult şi bine chiar şi pe un TNT2, deci rezultatele nu sunt relevante. Probabil aţi vrut să faceţi o continuitate, ca să ne facem o idee de ansamblu asupra vechilor plăci şi a celor de acum. Dar, sincer, sper să schimbaţi curând modul de testare. Probabil n-ar strica să treceţi şi la 3DMark03. Totuşi, acum nu mai e aşa de controversat şi e considerat un benchmark cu un cuvânt greu de zis.

### *XtremPC*

**La 3DMark03 nu credem că vom apela, dar sistemul de testare va suferi modificări în viitorul (sperăm noi) apropiat. Aşteptăm însă apariţia jocurilor din noua generaţie (Half-Life 2, DOOM 3), care, sperăm noi, nu vor mai întârzia mult.**

### *Boyarul*

Am pus mâna zilele trecute pe o revistă IT din Europa de Vest... Avea peste 250 de pagini. Am început să visez şi eu la un XtremPC de dimensiunile astea, dar ştiu că e o utopie. Mi-am dat seama după preţ: 5€ şi ceva... La noi nu cred că s-ar vinde la preţul ăsta. Dar, dacă într-o bună zi s-ar întâmpla asta şi cu XtremPC, mi-aş spune: "Iată, n-ai fost un utopist!". Acum întrebarea: credeţi că e cu putinţă apariţia unei astfel de ediţii (nu neapărat lunar)? Ceva, să zicem, "deluxe"? Sau am eu vise şi speranţe prea mari?

### *XtremPC*

**Într-adevăr, nu credem că în acest moment o astfel de revistă ar avea succes în România. Dar nu excludem această posibilitate pentru viitor.**

### *I.R.*

Am avut plăcerea de a citi o scrisoare de la Cătălin Ionete în articolul "Puncte de vedere". Îi mulţumesc domnului Dorobăţ pentru că a clarificat prostimea asupra modului în care XtremPC notează jocurile. Cam târziu, nu credeţi? Acum parcă văd notele atribuite jocurilor într-o altă lumină. Astfel, îi mulţumesc lui Cătălin, şi nu domnului Dorobăţ.

Mi-a atras atenţia articolul "O lentilă specială". Un link, ceva? Unii dintre noi nu s-au lămurit 100% în legătură cu această invenţie promiţătoare. Şi "nanograss" este tot un articol interesant. Posibilele aplicaţii ale acestei tehnologii sunt incredibile. Alt articol care mi-a atras atenţia: "CD-uri biodegradabile". Tot n-am înţeles cum de se pot face CD-uri din porumb. Nu înţeleg rostul articolului "Dirijorii cuvintelor". Toată lumea are şi toată lumea ştie de "the one and only" Microsoft Word. Mi-a plăcut articolul "Prea multă protecţie strică". B.B. are dreptate. Războiul împotriva pirateriei este un război în care toate taberele pierd. Producătorii pierd din bani, piraţii sunt băgaţi la răcoare, cumpărătorii de jocuri originale sunt din ce în ce mai constrânşi şi cei ce cumpără jocuri piratate... ei bine, un joc piratat pur şi simplu îşi pierde din farmec.

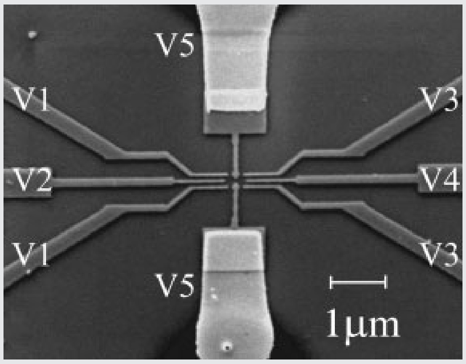
### *XtremPC*

**Despre sistemul de notare la jocuri s-a mai vorbit de destule ori, după cum cititorii mai vechi ştiu foarte bine. Oricum, ne bucurăm că acum ştii şi tu. Iar Microsoft Word este cel mai bun program din categoria sa, dar este şi cel mai scump, iar articolul oferă alternative mai ieftine, ce pot fi suficient de bune pentru mulţi. Mai multe despre Philips FluidFocus poţi afla de pe site-ul Philips sau folosind cu încredere Google.**

## Quantum computer

# INCA UN PAS SPRE VIITOR

**Un nou tip de computere bazat pe mecanica cuantică se află acum cu un pas mai aproape de realitate, afirmă cercetătorii de la Universitatea Purdue.**




Cercetătorii au interconectat o pereche de "grămezi" alcătuite din câţiva electroni înăuntrul unui semiconductor, reuşind să facă din tot acest ansamblu de două aşa-numite "quantum dots" o parte integrantă a unui tranzistor, componenta vitală a chip-urilor din computere. Computerele viitorului ce vor utiliza aceste quantum dots pentru a stoca şi procesa informaţia digitală vor depăşi circuitele din calculatoarele convenţionale datorită atât dimensiunilor reduse, cât şi potenţialului acestora de a rezolva probleme ce ar dura secole pentru a fi soluţionate utilizând echipamentele actuale.

«Fizicienii aveau nevoie de un nou set de cuvinte şi concepte pentru a descrie comportarea unor obiecte capabile de acţiuni imprevizibile. Un astfel de concept este "învârtirea" unui electron, asemănătoare învârtirii Pământului în jurul axei sale. Dar conceptul descrie şi o ordine pe care electronii trebuie să o respecte în prezenţa altora: când doi electroni ocupă acelaşi spaţiu, ei trebuie să se cupleze conform "învârtirii" lor, unul în jos, iar celălalt în sus», a afirmat Albert M. Chang, profesor adjunct de fizică la School of Science din Purdue.

După colectarea a 40-60 de electroni grupaţi câte doi într-o "baltă" din interiorul unui semiconductor de arseniură de galiu şi arseniură de galiu şi aluminiu, echipa a adăugat un singur electron acestui mixaj. Acesta a dat naştere fenomenului de "învârtire" în întreaga "baltă", ceea ce ei au numit "quantum dot". Echipa a construit un al doilea astfel de "quantum dot" în apropiere, cu aceeaşi direcţie de "învârtire". «Avem metode de tuning pentru ca, în ciuda faptului că au aceeaşi direcţie de "învârtire", cei doi electroni fără pereche să înceapă să interacţioneze unul cu altul», afirmă Chang.

Combinaţia este proprietatea-cheie ce va da computerului cuantic putere, deoarece fiecare sistem există în configuraţie mixtă, sus-jos, ceea ce permite crearea de switch-uri care sunt atât on, cât şi off în acelaşi timp, lucru imposibil la switch-urile computerelor actuale.

## Quantum Keys System

# CRIPTOGRAFIE CU FOTONI

**Cel mai rapid sistem criptografic bazat pe transmisia de fotoni a fost demonstrat de Departamentul Comercial al NIST (National Institute of Standards and Technology).**

Sistemul numit "quantum key distribution" (QKD) transmite o serie de fotoni individuali pentru a genera o cheie secretă verificabilă, adică o serie aleatorie de biţi digitali reprezentând 0 şi 1, utilizată la encriptarea mesajelor, la o rată de un milion de biţi pe secundă. Această valoare reprezintă cam de 100 de ori viteza sistemului anterior bazat pe această tehnologie. Sistemul QKD a fost testat prin generarea unei chei de encriptare ce a putut fi trimisă înainte şi înapoi între două clădiri NIST aflate la 730 metri distanţă. Consultant al sistemului şi totodată furnizorul echipamentelor hardware a fost Acadia Optronics LLC din Rockville, proiectul fiind finanţat parţial de DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency).

Sistemele cuantice, care exploatează legile mecanicii cuantice, reprezintă următorul pas cu adevărat important în encriptarea datelor. Unul dintre cele mai importante aspecte la QKD este sensibilitatea sistemului la măsurătorile unui terţ, în încercarea de a intercepta semnalul fotonic. Cheile sunt generate prin transmisia unui singur foton ce este polarizat sau orientat într-unul dintre cele patru feluri posibile. Dacă cineva interceptează transmisia, va cauza schimbări detectabile de receptor. Când astfel de schimbări sunt observate, cheia asociată cu acea transmisie nu va mai fi utilizată pentru encriptare.

Comparativ cu sistemele anterioare QKD, diferenţa majoră prezentă la sistemul NIST este felul în care acesta identifică un foton de la transmiţător în marea masă a fotonilor proveniţi din alte surse, de exemplu de la soare. Pentru a face o astfel de distincţie, oamenii de ştiinţă marchează în timp fotonii emişi pentru a activa receptorul doar atunci când aceştia sunt aşteptaţi să sosească. "Pentru o maximă eficienţă, timpul de observaţie trebuie să fie foarte scurt", afirmă Joshua Bienfang, fizician la NIST. "Cu cât aceste mici activări pentru recepţie sunt făcute mai des, cu atât creşte viteza de generare a cheilor de encriptare. Am dezvoltat câteva tehnici utilizate în telecomunicaţiile de mare viteză pentru a creşte semnificativ rata în care putem să observăm venirea fotonilor", a spus Bienfang.

Echipa NIST a înglobat componentele electronice necesare, ce funcţionează în sectorul gigahertzilor, într-o pereche de circuite programabile ce se pot include în PC-urile standard. Se ştie că imperfecţiunile în emiţătorii şi receptorii de fotoni, dispozitivele optice sau procedura cauzează o reducere a ratei de generare a cheilor de encriptare. Sistemul cuantic NIST utilizează laserul infraroşu pentru a genera fotoni şi telescoape cu oglinzi de 8 inch pentru transmisia şi recepţia fotonilor. Datele sunt procesate în timp real de plăcile hardware special realizate în acest scop de NIST, astfel încât computerul poate produce chei valide. Cercetătorii NIST au pus la punct şi un sistem de corecţie pentru erori, de asemenea foarte rapid.

"Procesarea datelor se face mult mai repede cu ajutorul acestor echipamente decât se poate face prin software. Ar fi nevoie de un computer ce funcţionează la mai mult de 100GHz (de 30 de ori mai rapid decât computerele actuale) pentru a face acelaşi lucru din software, şi tot nu ar fi suficient de repede, deoarece sistemul de operare ar încetini procesul", spune Alan Mink, inginer la NIST.

## 125 High Speed Mode

# Super G vs Afterburner

**După ce nu demult am asistat la o amplificare a standardului IEEE 802.11g de la viteza nominală oferită la o impresionantă valoare de 108Mbps, iată că acum această cifră creşte din nou.**

Ratificat în iunie anul trecut, standardul IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers) 802.11g pentru comunicaţiile wireless oferă o viteză de transfer a datelor de 54Mbps în banda de 2.4GHz. În ciuda acestei viteze superioare de transfer (aproape de cinci ori mai mare faţă de 802.11b cu ai săi 11Mbps), comunicarea oferită de noul standard nu a fost suficient de rapidă, astfel că producătorii au căutat metode de îmbunătăţire constantă a acesteia.

Eforturile au fost încununate de succes, în luna decembrie a anului trecut fiind anunţată o primă amplificare a standardului, dezvoltată de Atheros Communications. Intitulată Super G, tehnologia Atheros cuprinde trei părţi. Un prim element este ceea ce se cheamă "frame bursting", prin intermediul căruia pachetele mai scurte de biţi specifice reţelelor 802.11b sunt reconstruite în pachete mai lungi ce pot mări considerabil eficienţa reţelei. Toate echipamentele producătorilor majori oferă frame bursting, care este, de altfel, un element al viitorului standard 802.11e pentru servicii VoIP şi streaming multimedia. Super G mai include şi un element de compresie prin care două adaptoare Atheros pot utiliza metode lipsite de pierderi pentru a compresa datele redundante. Deoarece frame bursting-ul rescrie pachetele într-un mod pe care orice aparat 802.11b sau g îl poate recepta, iar compresia este utilizată doar când este disponibilă atât în gateway, cât şi în decoder, nici unul dintre aceste lucruri nu are vreun impact asupra echipamentelor oferite de alţi producători.

Ultima componentă a Super G, Turbo, este şi cea mai disputată, în ciuda faptului că este o inovaţie inginerească, deoarece afectează direct alte dispozitive wireless. Efectul acestei afectări este însă subiectul multor dispute. În banda de frecvenţe de 2.4GHz, standardele 802.11b şi g au 11 canale ce se intersectează parţial. Modul Turbo al Super G utilizează canalele 5 şi 6 simultan pentru a atinge valoarea dublă a vitezei de transfer, de 108Mbps. Acest lucru lasă canalul 1 aproape în întregime şi canalul 11 în întregime în afara oricăror dispute, în condiţiile aceleiaşi frecvenţe. Aici este, de altfel, şi punctul fierbinte şi cel mai contestat al acestei tehnologii, neratificate de Alianţa Wi-Fi, şi care, de altfel, nu poate funcţiona decât între echipamente de la acelaşi producător.

Încă de la apariţie, Super G a fost vehement contestată de Broadcom şi acuzată de interferenţă cu reţele wireless din preajmă, cauzând grave fluctuaţii în viteza de transfer a acestora. În paralel, Broadcom a dezvoltat propria tehnologie pentru a oferi o viteză superioară, de 125Mbps. Tehnologia, numită Afterburner, a fost creată respectând compatibilitatea cu reţelele 802.11g existente şi oferă un mod de performanţă ce permite atingerea unei viteze de transfer echivalente unei rate de semnal de 125Mbps. Broadcom descrie Afterburner-ul ca fiind un "bun vecin", deoarece amplifică viteza de transfer fără a interfera cu alte reţele Wi-Fi, în timp ce rămâne fidel cererilor standardului 802.11g de a-şi limita transmisia la un singur canal. Câştigul de performanţă al tehnologiei Afterburner rezidă în micşorarea timpilor dintre transmisiile pachetelor de date. Chip-ul Broadcom utilizează doar un singur canal pentru transmisie, spre deosebire de Super G.

Până la momentul realizării acestui articol, Linksys a încorporat noua tehnologie Broadcom în familia sa de produse SpeedBooster, iar producători ca Belkin, Buffalo şi alţii vor promova tehnologia sub numele de "125 High Speed Mode".




## Miniaturizare

# Sub lupa: radioul

**Asemenea semnalelor pe care le transmite, radioul ar putea dispărea curând din vedere.**

Ultimul pas spre radiourile de dimensiuni reduse a fost făcut de cercetătorii de la Universitatea Florida, care au instalat o antenă radio ce măsoară mai puţin de o zecime de inch într-un chip pentru computer şi au demonstrat că poate trimite şi recepta semnale de la o distanţă de mărimea unei camere. Realizarea se înscrie în eforturile echipei de a construi un chip radio de dimensiuni ultrareduse: transceiver, procesor şi baterie, toate într-un chip nu mai mare decât o gămălie de ac.

"Acest proiect constă în construirea de radiouri foarte mici ce sunt foarte greu de detectat atât cu ochiul liber, cât şi electronic", a afirmat Ken O, profesor de inginerie electrică la Universitatea Florida. Radiourile mici şi ieftine au multe aplicaţii, ţelul fiind de a alătura acestora mici senzori, ca o soluţie de a realiza comunicaţii pe o arie largă. Sute de mii de astfel de senzori ar putea fi aruncaţi de-a lungul graniţelor pentru a forma un "zid" ce alertează autorităţile despre orice încercare de traversare ilegală. O altă aplicaţie ar putea fi implantarea de astfel de transmiţătoare radio (dotate cu senzori) în poduri sau tuneluri cu scopul de a raporta mici defecţiuni înainte ca acestea să se transforme în dezastre.

Impactul noii realizări este reprezentat de faptul că problema transmiterii semnalelor electrice de la antenă prin conexiune cu fir la un chip a fost dintotdeauna dificilă, iar acum se poate elimina orice interferenţă între antenă şi chip, întregul ansamblu devenind mai strâns. "Următorul pas în crearea de radiouri minuscule îl constituie miniaturizarea oscilatorului de cristal ce asigură frecvenţa de lucru şi, eventual, producerea de radiouri la un preţ mai mic decât un dolar", a mai afirmat O.

## Radeon R420

# R420 DEVINE RADEON X800

**După lansarea plăcilor GeForce 6800 Ultra, care aduc un spor spectaculos de performanţă faţă de generaţia precedentă, răspunsul celor de la ATI nu s-a lăsat mult aşteptat.**




În ultimii ani, o tendinţă se conturează tot mai clar în industria acceleratoarelor grafice: prima generaţie de chip-uri care implementează o nouă versiune a funcţiilor DirectX este lansată în primul rând pentru a oferi dezvoltatorilor de jocuri o platformă de lucru, iar performanţele care să permită rularea noilor jocuri în condiţii optime sunt oferite doar de a doua generaţie de plăci. În aceste condiţii, apariţia primelor produse bazate pe noile arhitecturi NV40 şi R420 a fost unul dintre cele mai aşteptate evenimente ale acestui an, iar inginerii de la NVIDIA şi ATI au depus multe eforturi pentru ca utilizatorii să nu fie dezamăgiţi.

Compania americană a fost cea mai grăbită şi a lansat în mod oficial plăcile GeForce 6800 Ultra pe 14 aprilie. În ciuda performanţelor excelente demonstrate, cei mai mulţi utilizatori au decis să aştepte riposta celor de la ATI pentru a-şi face o părere despre noua generaţie de chip-uri grafice 3D. Data aleasă de canadieni pentru acest eveniment a fost 4 mai. În ciuda decalajului de aproape o lună, apariţia plăcilor pe piaţă va fi aproape concomitentă, ba chiar se pare că cei de la ATI vor fi primii care vor reuşi să livreze plăci din noua generaţie, şi anume Radeon X800 Pro.

Într-o primă fază, canadienii au anunţat oficial doar două produse din familia R420, şi anume Radeon X800 XT Platinum Edition şi Radeon X800 Pro. Litera X din denumirea lor nu reprezintă altceva decât numărul 10 în notaţie romană, dar X800 sună cu siguranţă mult mai bine decât 10800. Ambele plăci vor beneficia de aceeaşi arhitectură şi aceleaşi facilităţi, dar există diferenţe în ceea ce priveşte frecvenţele de funcţionare şi numărul de conducte de randare active. Astfel, versiunea XT Platinum Edition va folosi un chip cu 16 pipeline-uri tactat la 520MHz şi 256MB de memorie GDDR3 la 1120MHz, în timp ce Radeon X800 Pro va avea doar 12 pipeline-uri active şi va rula la frecvenţe ceva mai reduse (475MHz, respectiv 900MHz). Practic, cele două plăci sunt motorizate de acelaşi GPU cu 16 pipeline-uri, dar lansarea lui Radeon X800 Pro le permite celor de la ATI să valorifice şi chip-urile R420 care au cel mult patru pipeline-uri afectate de erori apărute în timpul procesului de fabricaţie. Din familia X800 va face parte şi Radeon X800 SE, o placă cu opt pipeline-uri active şi magistrala memoriei pe 128 biţi. Din păcate, canadienii au luat măsuri împotriva activării pipeline-urilor neutilizate, care era posibilă în cazul plăcilor Radeon 9500 şi Radeon 9800 SE.

Designul de referinţă propus de ATI aduce câteva elemente interesante. În primul rând, remarcăm prezenţa unui singur conector pentru alimentare adiţională, faţă de două la plăcile GeForce 6800 Ultra. În al doilea rând, sistemul de răcire este foarte asemănător cu cel folosit la plăcile Radeon 9800 XT, dar radiatorul este chiar mai mic, deoarece nu mai acoperă şi chip-urile de memorie GDDR3. Deoarece noile plăci de la ATI nu au nevoie decât de un singur slot în carcasă, ele vor fi cu siguranţă apreciate de gamerii care au trecut la mini PC-uri.

Spre deosebire de cei de la NVIDIA, care au realizat pentru generaţia NV40 o arhitectură complet nouă, inginerii ATI s-au bazat pe excelentul design R300, căruia i-au adus câteva îmbunătăţiri, cum ar fi creşterea numărului de conducte de randare, de unităţi Vertex Shader şi de regiştri pentru Pixel Shader. Totuşi, dacă în ceea ce priveşte viteza brută, lucrurile stau excelent pentru canadieni, probabil cea mai mediatizată caracteristică a generaţiei R420 rămâne absenţa suportului pentru funcţiile Vertex şi Pixel Shader în versiunea 3.0, a căror utilitate este subiectul unei polemici între cei doi producători. ATI compensează parţial prin 3Dc, o tehnică de compresie pentru normal maps ce promite sporuri de performanţă în jocurile care utilizează bump mapping. O altă noutate este Temporal Antialiasing, o metodă care permite creşterea calităţii imaginii prin alternarea poziţiei subpixelilor folosiţi pentru obţinerea efectului de Antialiasing. Din păcate, această metodă, care va fi disponibilă şi pentru plăcile din generaţia R3xx, nu poate fi aplicată decât atunci când frame rate-ul depăşeşte rata de refresh a monitorului.

Una peste alta, parcă aşteptam mai multe noutăţi din partea generaţiei R420, mai ales dacă ţinem cont că au trecut aproape doi ani de la lansarea arhitecturii R300. Totuşi, se pare că inginerii canadieni au învăţat lecţiile trecutului şi s-au concentrat acum în principal pe obţinerea unor performanţe excelente, deoarece primele teste indică faptul că Radeon X800 XT Platinum Edition este mai rapidă decât GeForce 6800 Ultra.

**Tabel comparativ**

| | ATI Radeon X800 XT Platinum Edition | NVIDIA GeForce 6800 Ultra |
|---|---|---|
| **Nume de cod** | R420 | NV40 |
| **Proces de fabricaţie** | 0.13 microni (Low k) | 0.13 microni |
| **Număr tranzistoare** | 160 milioane | 222 milioane |
| **Interfaţă** | AGP 8X | AGP 8X |
| **Frecvenţă GPU** | 520MHz | 400MHz |
| **Frecvenţă memorie** | 1120MHz | 1100MHz |
| **Tip memorie** | GDDR3 | GDDR3 |
| **Magistrală memorie** | 256 biţi | 256 biţi |
| **Pipeline-uri** | 16 | 16 |
| **Unităţi de texturare/pipeline** | 1 | 1 |
| **Unităţi Vertex Shader** | 6 | 6 |
| **Versiune Vertex Shader** | 2.0 | 3.0 |
| **Versiune Pixel Shader** | 2.0b | 3.0 |
| **Generaţie** | DirectX 9.0b | DirectX 9.0c |



Motorola Mpx

## Asistentul din telefon

Nu ştim unde se va termina lupta dintre telefoanele mobile şi dispozitivele de tip PDA. Probabil cele două concepte se vor contopi în telefoanele de tipul Motorola Mpx. Dacă la prima vedere pare un simplu telefon, odată deschis, Motorola Mpx dezvăluie o tastatură QWERTY şi un ecran LCD de 2.8 inch, cu rezoluţia maximă de 320x240 pixeli. Partea de conectare este asigurată de standardele Wi-Fi, GPRS/GSM, IrDA şi Bluetooth. Procesorul este Texas Instruments OMAP CPU, cu o frecvenţă de 200MHz, iar memoria maximă poate ajunge la 1GB. Telefonul Motorola Mpx va fi disponibil în toamna acestui an, iar preţul nu a fost încă dezvăluit.

# TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

CA-C90

## Cu playerul Mp3 la joaca

Playerele mp3 tind să devină tot mai complexe. După ce am văzut playere mp3 ce au şi rol de reportofon sau radio FM, o companie din Coreea a anunţat un player mp3 ce permite rularea jocurilor Java. CA-C90 are un ecran LCD color de 1.8 inch, măsoară doar 44x72x16mm şi este disponibil în patru variante: cu 128MB, 256MB, 521MB şi 1GB. Nu puteau lipsi funcţiile de radio FM şi reportofon, iar la capitolul efecte audio putem menţiona SRS şi WOW. Ne-ar face plăcere să-l testăm cât mai repede, însă, din păcate, nu este disponibil momentan pentru piaţa europeană.






USB Glowing Aquarium

## Acvariul de langa PC

Portul USB a devenit o adevărată sursă de inspiraţie pentru producătorii de periferice. Cea mai recentă invenţie ce dispune de conectare USB se adresează iubitorilor de acvarii care nu se mulţumesc cu un simplu screen saver cu peşti. După cum deja aţi ghicit, USB Glowing Aquarium este un acvariu în miniatură, ce conţine doi peşti de plastic şi un motoraş electric care imprimă apei o mişcare de rotaţie. Peştişorii din plastic scăldaţi de lumina albastră a unui LED se lasă purtaţi de curentul de apă format în interiorul "interesantului" acvariu. Producătorii s-au gândit şi mai departe: au dotat dispozitivul şi cu un încărcător de maşină pentru aceia dintre noi care nu ne vom mai putea despărţi de acest miniacvariu nici în călătoriile noastre. Aşteptăm cu interes apariţia altor dispozitive la fel de utile, cum ar fi "colivia cu papagali pe Firewire" sau "aparatul de ras pe USB 2.0".

# REPORTAJ IN ROMANIA

## Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

## Reprezentanţă oficială Brother la Bucureşti

**Brother International Austria GmbH** a deschis luna trecută o reprezentanţă proprie pentru România în Bucureşti. Până la sfârşitul acestui an reprezentanţa va dispune de cinci specialişti în vânzări, marketing, tehnică şi training.
Domnul Cristian Radu, directorul biroului de reprezentanţă din România, a avut cuvântul de deschidere şi de primire a participanţilor la eveniment, iar la nivel de reprezentant al companiei din Austria, doamna Cristina Barcea, Business Coordinator, a făcut următoarea declaraţie: "Activitatea Brother Int. a început în România încă de acum 15 ani, cu comercializarea maşinilor de cusut industriale de către BROROM, dealer ce a reuşit să implementeze cu succes această afacere. În 1998, Brother International a decis să se lanseze pe piaţa românească şi cu echipamente de birotică. Datorită nivelului înalt de tehnologie şi calitate japoneză de care produsele Brother beneficiază, vom fi capabili ca în scurt timp să intrăm în forţă pe piaţa de profil şi să obţinem o cotă importantă din această piaţă. Produsele oferite în acest moment de producătorul japonez sunt imprimante laser monocrome şi color, multifuncţionale laser şi inkjet color (produse all-in-one), faxuri, sisteme de etichetat P-touch, maşini de cusut". În final, domnul Norbert Aumueller a concluzionat: "Noul birou de reprezentanţă constituie angajamentul companiei Brother International de a fi prezentă pe piaţa românească cu produse de top, de a-şi susţine partenerii pentru a putea face faţă în cel mai scurt timp cerinţelor pieţei, fapt concretizat şi în sloganul ce exprimă filozofia companiei: "Brother at your side".

www.brother.com



## Un nou magazin Ultra PRO Computers




**K Tech-Ultra PRO** a anunţat extinderea reţelei sale de retail prin deschiderea unui nou magazin Ultra PRO Computers în oraşul Cluj-Napoca. Acest magazin este situat pe strada Aurel Vlaicu nr. 3 şi a fost inaugurat în data de 5 mai 2004. Investiţia de aproape 70.000€ a permis amenajarea a 100mp în stilul caracteristic brand-ului Ultra PRO. Prin această acţiune, K Tech-Ultra PRO mai face un pas spre atingerea obiectivelor programate pentru anul în curs şi îşi consolidează reţeaua de magazine din vestul ţării.

Extinderea reţelei de magazine este unul din factorii importanţi prin intermediul cărora grupul K Tech-Ultra PRO urmăreşte consolidarea poziţiei sale în domeniul IT&C şi creşterea cotei de piaţă.

www.ultrapro.ro

## Xerox imprimă ritmul

**Într-un** an olimpic, echipa de specialişti de la Xerox România a propus celor interesaţi să i se alăture în "Maratonul digital - Xerox imprimă ritmul". Acest road show a fost anunţat pe data de 10 mai, în cadrul unei conferinţe de presă organizate la Hotel Athenee Palace Hilton din Bucureşti, şi a trecut în perioada 10-31 mai prin 10 oraşe ale ţării: Bucureşti, Sibiu, Cluj-Napoca, Timişoara, Bistriţa, Miercurea Ciuc, Iaşi, Bacău, Galaţi şi Constanţa. Domnul Radu Bomchis, Indirect Office Manager România&Moldova, ne-a declarat: "Road show-ul reprezintă o oportunitate deosebită de a le prezenta clienţilor din ţară o parte din portofoliul foarte variat de produse pe care îl oferă Xerox. Noile soluţii beneficiază de performanţe ridicate, sunt accesibile şi au cele mai bune costuri de operare de pe piaţă. Înalta performanţă este obiectivul pe care-l urmăreşte orice companie, iar managementul eficient al documentelor inteligente reprezintă unul dintre mijloacele atingerii sale, permiţând accesul rapid şi sigur la informaţia care înseamnă putere".

www.xerox.ro



# Provision anunţă extinderea colaborării cu McAfee

**Network Associates (McAfee)** şi Provision au organizat pe data de 14 mai un eveniment dedicat mass-media din România: McAfee Protection-In-Depth. "Avem o colaborare bună cu Provision de mai bine de cinci ani. În această perioadă am reuşit să clădim un canal de distribuţie solid şi educat, care să poată satisface toate cerinţele unui client, indiferent de mărime şi de nevoile de business", a declarat domnul Michael Reinhard, Network Associates-Business Development Manager pentru Europa de Est. Domnul Alexandru Andriescu, General Manager al companiei Provision, ne-a spus: "Astăzi ne face o deosebită plăcere să anunţăm întărirea canalului de distribuţie prin cooptarea ca prim reseller autorizat al McAfee a companiei Crescendo, care, prin competenţele în domeniul securităţii IT&C, reprezintă unul dintre promotorii soluţiilor integrate pe care le construim împreună".

www.provision.ro




# Cooperare între 3M şi casa de design Pininfarina



**3M** a ales casa de design Pininfarina Extra pentru dezvoltarea a două game complet noi de proiectoare digitale: Bravo şi Encore. Mauro Porcini a declarat: "BRAVO şi ENCORE, noile game de proiectoare digitale, sunt primele rezultate ale cooperării dintre 3M Design Centre of Excellence şi Pininfarina Extra. Ele reuşesc să îmbine cu succes tradiţia tehnologică optică a 3M cu cea a casei de design Pininfarina". Carsten Astheimer, Pininfarina Extra Design Manager, a afirmat: "Designul industrial înseamnă o uniune consistentă între performanţă şi aspect, între inteligenţă şi plăcere". Acesta a scos în evidenţă faptul că fiecare schimbare a lumii moderne, de la ţinută la mişcare, reprezintă expresii ale emoţiei. Astfel a apărut şi denumirea BRAVO, ca o nouă paradigmă a designului industrial, departe de simplul termen "proiector".

www.3m.com

# Prezentarea expoziţiei Systems 2004

**Pe** data de 29 aprilie 2004 a avut loc la hotelul World Trade Center Bucureşti prezentarea expoziţiei Systems 2004. Din partea Messe München International au fost prezenţi Kurt Schraudy, director pentru domeniul IT şi high-tech, şi Ellen Richter-Maierhofer, de la Departamentul de presă. Participarea românească la acest târg a fost reprezentată de domnul Cristian Petrovici, director general adjunct în Ministerul Economiei şi Comerţului, Departamentul de promovare a exportului, şi de domnul Alexandru Borcea, preşedinte al ARIES. Cu ocazia acestei conferinţe de presă, am putut afla că societatea de târguri şi expoziţii Messe München International va organiza în perioada 18-22 octombrie 2004 manifestarea Systems 2004, specializată în tehnologia informaţiilor şi telecomunicaţii. Systems este cel mai important târg de toamnă din Europa în acest domeniu şi se desfăşoară anual începând din 1971. Această manifestare se caracterizează prin orientarea către aspectele practice, concrete ale domeniului, fiind adresată în primul rând profesioniştilor.

www.systems-world.de

# Încă cinci noi magazine Depozitul de Calculatoare

**Compania Romsoft** a continuat extinderea lanţului de magazine prin deschiderea în ţară a cinci noi magazine Depozitul de Calculatoare. Vineri, 23 aprilie, compania Romsoft a inaugurat un magazin Depozitul de Calculatoare în oraşul Craiova, amplasat pe str. Popa Şapcă, bl. 7-14, lângă Liceul Carol, cu o suprafaţă de 170mp. "Prin deschiderea noului magazin în Craiova urmărim să satisfacem cererea locală de tehnică de calcul, oferind produse şi servicii la preţuri mai mult decât accesibile", a declarat Mihai Marin, director retail. Magazinul din Cluj-Napoca este amplasat în str. Fabricii nr. 1, bl. M5, lângă Piaţa Mărăşti, şi are o suprafaţă de 79mp. Noul magazin Depozitul de Calculatoare din Oradea este cel de-al 25-lea din acest lanţ de magazine, fiind situat în Bd. General Magheru nr. 6, lângă magazinul universal Crişul. În Reşiţa, Romsoft a inaugurat un magazin Depozitul de Calculatoare cu o suprafaţă de 80mp. Cel mai recent magazin Depozitul de Calculatoare a fost deschis în oraşul Tg. Mureş. Acesta este amplasat în Bd. 1 Decembrie 1918 nr. 23, lângă Palatul Telefoanelor, şi are o suprafaţă de 136mp.

www.romsoft.ro

# hardware

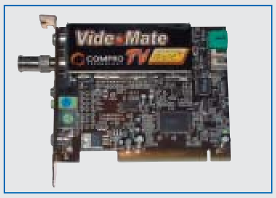


## PLATFORMA DE TEST

**Plăci de bază Socket A / Socket 478:**
CPU - Athlon XP 1800+ / Pentium 4 2.4C
Memorie - 2x256MB Kingmax DDR400 TinyBGA
HDD - Seagate Barracuda ATA IV 40GB
VGA - GeCube Radeon 9800 Pro 128MB
Sursă - Antec SmartPower 400W

**Plăci video**
CPU - Pentium 4 2.4C
Placă de bază - ABIT IC7-G
Memorie - 2x256MB Corsair XMS3200C2PT
HDD - Seagate Barracuda ATA IV 40GB
Sursă - Antec SmartPower 400W

## Compro VideoMate TV Gold Plus







Funcţia inovatoare "Power Up Scheduling" a tunerului TV Compro VideoMate TV Gold Plus i-a adus acestuia titlul de "Produsul lunii".



Mihai Constantinescu

# ATI ISI PASTREAZA COROANA 3D

**Primăvara acestui an a cunoscut o nouă rundă în războiul dintre ATI şi NVIDIA.**

Intel vs AMD, NVIDIA vs 3DFX sau Microsoft vs Linux sunt doar câteva dintre duelurile care au animat industria IT şi continuă să-i dea culoare şi în prezent. Totuşi, în ultimii ani, de când NVIDIA şi ATI au început să reprezinte singurele forţe importante de pe piaţa acceleratoarelor grafice, războiul dintre compania americană şi cea canadiană a atins cote care au depăşit de multe ori limitele normalului. În acest sens, putem da ca exemplu presiunile la care cei doi giganţi îşi supun partenerii pentru a beneficia de exclusivitate.

Prima generaţie de chip-uri DirectX 9 a apărut cu un decalaj de peste şase luni în favoarea celor de la ATI. Canadienii s-au folosit la maxim de acest avantaj, astfel că toate jocurile DirectX 9 care erau în lucru la acel moment au fost optimizate pentru arhitectura R300. Din acest motiv, cei de la NVIDIA au fost nevoiţi să depună eforturi considerabile pentru a convinge producătorii să-şi optimizeze jocurile şi pentru arhitectura NV30, dar au rămas mereu cu un pas în urma rivalilor lor. Din momentul în care a devenit clar că cele două companii îşi vor lansa mai mult sau mai puţin simultan noua generaţie de chip-uri, utilizatorii imparţiali au început să spere la o reechilibrare a raportului de forţe, deoarece competiţia este întotdeauna benefică pentru industrie.

Mai întâi, am asistat la un adevărat război al zvonurilor. La un moment dat, se părea că NV40 va beneficia de 16 pipeline-uri, iar R420 doar de 12, ceea ce i-ar fi pus pe cei de la NVIDIA într-o postură foarte favorabilă. În cele din urmă, a devenit evident faptul că ambele companii vor folosi 16 conducte de randare pentru chip-urile high-end. Deoarece numărul acestora nu poate fi schimbat peste noapte, este clar acum că toate aceste zvonuri au făcut parte dintr-un plan bine pus la punct de dezinformare a adversarului.

A urmat apoi stabilirea datei de lansare a noilor arhitecturi. Cei de la NVIDIA au fost cei mai grăbiţi, deoarece aveau multe de demonstrat după semieşecul generaţiei GeForce FX. Canadienii au preferat să mai aştepte câteva săptămâni, ceea ce le-a dat posibilitatea să aleagă frecvenţele de tact optime pentru Radeon X800 XT, pentru ca noul chip să fie mai rapid decât GeForce 6800 Ultra, dar totodată să poată fi produs în cantităţi suficiente. Diferenţa dintre frecvenţele de funcţionare ale versiunilor high-end, 520MHz pentru ATI şi 400MHz pentru NVIDIA, a fost suficientă pentru a înclina balanţa în favoarea chip-ului canadienilor. Deşi numărul utilizatorilor care îşi permit o placă high-end nu este foarte mare, deţinerea coroanei 3D aduce multe beneficii în domeniul imaginii companiei, pentru că utilizatorii mai puţin informaţi vor alege o placă mainstream sau entry-level de la liderul pieţei, chiar dacă oferta concurenţei este superioară în acel segment de piaţă. Inevitabil, au început să circule zvonuri care anunţau lansarea unei versiuni Extreme a chip-ului NV40, cu frecvenţe de peste 450MHz. Totuşi, cei de la NVIDIA au decis să livreze astfel de chip-uri numai partenerilor care doresc să ofere produse ultra high-end, cum este cazul plăcii CoolFX Power-Pack! Ultra/2600 Golden Sample de la Gainward.

Chiar dacă ATI şi-a păstrat pentru moment supremaţia, situaţia poate să se schimbe în următoarele luni. În primul rând, cei de la NVIDIA au adus mult mai multe modificări arhitecturii lor, deci şi posibilităţile de a creşte performanţele prin optimizarea driverelor sunt mai mari. În al doilea rând, familia NV40 suportă facilităţile Vertex şi Pixel Shader 3.0, care pot aduce sporuri de performanţă dacă sunt folosite corect în jocurile viitoare.










# CERF 2004
# UN CEBIT IN MINIATURA

**Încercarea de orientare a celui mai mare târg IT românesc spre segmentul Business-to-Business a avut loc cu succes, conform declaraţiilor organizatorilor şi expozanţilor.**

CU O EXISTENŢĂ DE PESTE 12 ANI, CEL MAI mare târg IT românesc, CERF, şi-a deschis porţile şi anul acesta în perioada 20-24 aprilie în cadrul complexului expoziţional Romexpo. Spaţiul expoziţional pus la dispoziţie de organizatorul tradiţional al târgului, Expotek, a fost de aproximativ 12.000m², împărţit în cinci pavilioane. Numărul estimat de vizitatori ai târgului a fost de 75.000.

Deşi această cifră pare mică în comparaţie cu cei peste 500.000 de vizitatori ai CeBIT 2004, trebuie să ţinem cont de faptul că suprafaţa expoziţională disponibilă în cele 27 de pavilioane ale prestigiosului târg din Hanovra a fost de peste 330.000m², de aproximativ 27 de ori mai mare.

Numărul total de firme participante la CERF 2004 a fost 117 împărţite în următoarele categorii: comunicaţii (32 firme), software şi soluţii IT&C pentru afaceri (32 firme), distribuţie hardware şi software (21 firme), retail hardware şi software (10 firme) şi presă de specialitate şi business (22 de publicaţii şi edituri).

Intenţia organizatorului Expotek de a schimba orientarea târgului de la Business-to-Consumer la Business-to-Business s-a concretizat, dacă luăm în considerare faptul că 73% din firmele prezente la CERF 2004 au fost B2B. Pentru a îndeplini acest deziderat, Expotek a trimis şi peste 40.000 de invitaţii pentru acces gratuit în cadrul târgului persoanelor cu funcţii de conducere din diverse domenii de activitate.

## COMUNICAŢIILE IAU AVÂNT

Serviciile Internet şi de telefonie au fost furnizate pentru a şaptea oară de RDS. De la cele 12 cabine, totalizând 65 de telefoane instalate de RDS s-au vorbit peste 40.000 de minute (peste 662 de ore), apelurile fiind fie naţionale, fie internaţionale. În standul RDS, aflat în pavilionul 16, vizitatorii s-au putut informa asupra serviciului de telefonie fixă RDS.TEL, precum şi asupra ofertelor de servicii Internet. De asemenea, cu acest prilej a fost prezentat modemul de cablu CableLink dotat cu port de voce prin care abonatul poate vorbi în reţeau RDS.TEL simultan cu tranferul de date.

Ca şi în ceilalţi ani s-a putut observa o creştere a spaţiului rezervat comunicaţiilor,

precum şi a evenimentelor de lansări de servicii. Orange a prezentat cu prilejul târgului o avampremieră a serviciului EDGE, ce va fi lanstă în ultimul trimestru al acestui an. EDGE (Enhanced Data for GSM Evolution) va permite tranferul datelor la o viteză de aproximativ trei ori mai mare decât cea oferită de GPRS, făcând posibil, spre exemplu, videostreaming-ul sau download-ul rapid al aplicaţiilor pe telefonul mobil.

Subiectul transferului fără fir al datelor a fost atins şi de Zapp prin lansarea pachetului Zapp Me ce va permite o rată de download maximă de 2.4Mbps şi upload de 153.6Kbps. Connex a introdus serviciul Jocuri Java, cele peste 100 de titluri fiind disponibile atât abonaţilor, cât şi posesorilor de cartele Connex GO! şi Kamarad. Jocurile sunt împărţite pe categorii precum Acţiune, Aventură, Arcade sau Puzzle. De asemenea, Connex a lansat cel mai mare hotspot Wi-Fi din Europa Centrală şi de Est prin intermediul serviciului NetZone.

Cu prilejul CERF s-au lansat noi furnizori de telefonie fixă, Radiocomunicaţii S.A. oferind pentru început serviciul de cartele preplătite RING+, cu ajutorul căruia se pot efectua convorbiri naţionale şi internaţionale prin apelarea unui număr gratuit din cadrul reţelei ROMTELECOM.

Orientarea vizitatorilor rătăciţi în cadrul târgului s-a făcut prin intermediul celor şase informaţionale dotate cu monitoare touchscreen instalate de InfoTouch Systems.

Un eveniment foarte important în cadrul CERF 2004 a fost vizita preşedintelui României Ion Iliescu şi a primului ministru Adrian Năstase, care şi-au exprimat pe această cale interesul faţă de noutăţile din domeniul IT&C. Primul ministru a declarat că sectorul de activitate al IT&C-ului este privit cu interes de Guvernul României, deoarece anul acesta peste 10 procente din PIB vor proveni din activităţile desfăşurate în acest segment.

### SOLUŢIILE SOFTWARE

Deşi nu mulţi sunt cei ce se aşteaptă să găsească software la o expoziţie IT&C, acesta este o parte integrantă a domeniului şi încă una foarte puternică. La CERF 2004 am putut vedea demonstraţii şi prezentări de programe de la principalele firme producătoare de software din ţară, precum şi de la standuri ale firmelor mai mici.

SOFTWIN a fost prezent în premieră cu două standuri, unul dedicat soluţiilor clasice de protecţie antivirus BitDefender, iar celălalt dedicat sistemului de lecţii virtuale interactive Intuitext. Domeniile de învăţare vizate sunt biologie, geografie, chimie şi fizică, lecţiile fiind în conformitate cu programa şcolară în vigoare.

Lecţiile interactive au fost prezente şi la standul SIVECO pe o platformă asistată de calculator AEL, ele fiind parte integrantă a programului Sistem Educaţional Informatizat, desfăşurat de Ministerul Educaţiei şi Cercetării şi implementat de un consorţiu format din HP România, IBM România şi SIVECO România.

**XPC: Ce mesaj aţi dorit să transmiteţi vizitatorilor CERF?**
**V.A.:** Prin prezenţa noastră la CERF 2004 am dorit să (re)transmitem vizitatorilor două mesaje principale. În primul rând, în magazinele Best Computers clienţii "găsesc de toate, dar nu orice". În al doilea rând, în magazinele Best Computers clienţii noştri primesc consultanţă de specialitate de la un personal de vânzări foarte bine pregătit, iar noi acordăm o importanţă deosebită instruirii acestuia.
**XPC: Ce noutăţi aţi prezentat la CERF 2004?**
**V.A.:** Principalele noutăţi prezentate la CERF 2004 au fost soluţii de răcire Vapochill şi Waterchill, plăci de sunet profesionale M-Audio, noua gamă de monitoare LCD Iiyama E-yama, monitoare LCD Samsung cu timp de răspuns de 12ms, videoproiectoare 3M, cele mai recente soluţii mobile Dell, echipamente de reţea de la Allied Telesyn şi camere foto digitale Kodak, Olympus, Minolta şi Samsung.



VASILE ANICULAESEI
MARKETING MANAGER
BEST COMPUTERS

**XPC: Ce particularităţi au imprimantele Samsung faţă de cele ale concurenţei?**
**R.P.:** Design şi performanţe deosebite, flexibilitate, conectivitate, costuri minime, uşurinţa în operare, viteză la calitate superioară, driveri pentru variate sisteme de operare, acestea ar fi cuvintele cu care poţi descrie imprimantele laser Samsung. Ca lider şi iniţiator al Convergenţei Digitale, Samsung oferă întotdeauna tehnologie de ultimă oră şi produse inovatoare.
**XPC: Ce noutăţi aţi prezentat la CERF 2004?**
**R.P.:** Samsung, prin intermediul Deck Computers Intl. S.A., a venit în întâmpinarea dorinţelor publicului cu produse noi ce înglobează tehnologie de ultimă oră, având calitate şi design deosebite, la preţuri accesibile. Samsung a prezentat monitoare LCD din seria T şi multifuncţionale laser într-o gamă largă de modele.




RADU PANAIT
DIRECTOR MARKETING
DECK COMPUTERS INT.

**XPC: Câte magazine Depozitul de Calculatoare sunt în Bucureşti şi câte sunt în ţară?**
**M.M.:** Momentan avem 7 magazine în Bucureşti şi 19 în ţară. Până la sfârşitul lunii iunie se vor mai deschide 7 magazine în Satu Mare, Focşani, Alexandria, încă unul în Bucureşti (cartierul Militari), Turnu Severin, Slatina, Deva. Până la sfârşitul anului dorim să deschidem câte un magazin în toate reşedinţele de judeţ, adică până la sfârşitul anului 2004 vom avea 41 de magazine, plus cele din Bucureşti.
**XPC: Ce noutăţi aţi prezentat la CERF 2004?**
**M.M.:** Întreaga prezenţă la CERF 2004 a stat sub semnul inovaţiei şi sub motto-ul: „Depozitul de Calculatoare - zonă de înaltă tehnologie”. Vizitatorii standului Depozitul de Calculatoare, au fost invitaţi să facă o incursiune în lumea noutăţilor IT şi să se familiarizeze cu cele mai noi şi inovatoare servicii şi produse din lumea IT.



MIHAI MARIN
RETAIL MANAGER
DEPOZITUL DE CALCULATOARE

**XPC: Cum apreciaţi evoluţia pe piaţa de networking din Romania?**
**A.M.:** Fără a avea date de referinţă asupra evoluţiei întregii pieţe, este greu de apreciat direcţia în care ne îndreptăm. Din punctul nostru de vedere, piaţa corporatistă a început să solicite tot mai mult soluţii profesionale de integrare video/voce/date şi soluţii wireless, iar, în segmentul SOHO, reţelele de bloc au devenit un adevărat fenomen.
**XPC: Ce noutăţi aţi prezentat la CERF 2004?**
**A.M.:** Pe partea de networking, standul Tornado Sistems a găzduit un hotspot funcţional implementat cu echipamente Proxim, vizitatorii putând accesa resurse online pe o arie largă în cadrul CERF 2004. Centralele telefonice digitale Samsung au fost şi ele prezentate publicului interesat, oferind soluţii viabile de comunicare pentru companiile mici şi medii.




ADRIAN MĂNTOIU
DIRECTOR MARKETING&COMUNICARE
TORNADO SISTEMS



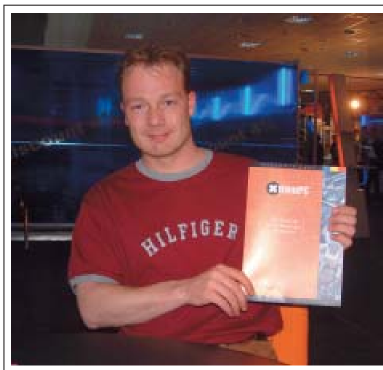
**ALINA FUGHINĂ**
**DIRECTOR GENERAL**
**KTECH - ULTRA PRO**

**XPC: Care a fost obiectivul participării la CERF 2004?**
**A.F.:** Scopul prezenţei noastre la CERF este de a ne crea o imagine dinamică pe o piaţă end-user din ce în ce mai selectivă. Dintre cele trei direcţii de dezvoltare ale grupului consider că doar componenta de retail are de câştigat în urma prezenţei la CERF. Târgul a fost, de asemenea, o ocazie excelentă de a susţine obiectivele de imagine ale companiei, luând în considerare faptul că de la începutul acestui an am pornit o campanie mai agresivă de promovare a brand-ului Ultra PRO.
**XPC: Ce noutăţi aţi prezentat la CERF 2004?**
**A.F.:** La CERF 2004 am fost prezenţi cu o serie întreagă de produse noi adresate utilizatorilor finali. E vorba de barebone-urile Jetway MiniQ cu tehnologia Magic Twin, plăcile de bază ASUS P4R800V-Deluxe, cooler-ul cu apă Titan TWC-A04, placa video ABIT R9800XT şi multe alte produse.



**PAUL MA TSENG**
**SALES MANAGER**
**CLUB-3D**

**XPC: Vor înlocui plăcile video PCI Express pe cele AGP?**
**P.M.T.:** Da. Acest lucru aşteptăm să se întâmple în 2005. Din punct de vedere tehnic, motivul principal pentru această tranziţie este limitarea lăţimii de bandă la 2GB/secundă a magistralei AGP, comparativ cu PCI Express16X care beneficiază de o lăţime de bandă de 4GB/secundă. Este evident că această schimbare importantă de la formatul anterior ridică o serie de probleme specifice tranziţiei, însă suntem convinşi că Club-3D va oferi soluţii eficiente de care vor beneficia utilizatorii finali.
**XPC: Când vom putea cumpăra plăci video Club-3D bazate pe chipset-uri S3 sau XGI?**
**P.M.T.:** Plăci video bazate pe chipset-urile S3 Graphics S8 şi XGI Volari Duo sunt disponibile deja. Pe parcursul acestui an vor fi disponibile şi soluţii bazate pe celelate chipset-uri S3 şi XGI.




**DANNY KINNEGING**
**SALES MANAGER**
**EPOX**

**XPC: Care sunt cei mai puternici competitori de pe piaţa plăcilor de bază?**
**D.K.:** Vorbind la modul general, pot spune că MSI şi Albatron, dar partea bună pentru noi este că MSI îşi pierde puterea în majoritatea ţărilor, iar EPoX preia o parte din cota de piaţă pierdută de aceştia. Albatron nu pare a fi destul de puternic pentru a mai câştiga noi cote de piaţă. Motivul pentru care MSI pierde din afaceri este că nu sunt suficient de puternici pe partea de distribuţie şi se focalizează pe prea multe clase de produse, cum ar fi notebook-uri, unităţi optice, playere mp3 etc.
**XPC: Când veţi prezenta în România prima placă de bază cu PCI Express şi DDR2?**
**D.K.:** Depinde de momentul în care Intel va lansa chipset-urile 915 şi 925 şi de diponibilitatea pe piaţă a plăcilor video PCI Express.



**ADAM RAK**
**KEY ACCOUNT MANAGER**
**MICRODOWELL**

**XPC: Ce planuri aveţi pentru piaţa din România?**
**A.R.:** MicroDowell vrea să-şi deruleze afacerile pe piaţa din România alături de un partener pe termen lung, precum este Romsoft. Această strategie garantează o creştere continuă şi un mediu de afaceri sigur atât pentru noi, cât şi pentru partenerii noştri. Ţelul nostru este să ajungem pe piaţa din România printre primii trei producători de echipamente UPS.
**XPC: Prin ce se diferenţiază MicroDowell de ceilalţi producători de echipamente UPS?**
**A.R.:** Noi concepem şi producem singuri echipamente UPS, fără să copiem. Suntem primii producători care au integrat un port USB pe un echipament UPS şi am creat în 1996 cel mai mic UPS de pe piaţă. Deoarece avem UPS-uri ce beneficiază de o calitate superioară şi un design bine realizat, putem oferi o garanţie de 36 de luni.

## PRODUSELE HARDWARE

Desfăşurarea CERF-ului la o lună de CeBIT a făcut ca târgul să fie plin de produse noi pe piaţa românească. Amatorii modding-ului au fost cu siguranţă încântaţi de ceea ce au văzut la standurile distribuitorilor, putând fi observat trend-ul urmat de producătorii de componente care acum se concentrează asupra formei în aceaşi măsură ca şi conţinutul produsului. Aproape toate standurile aveau sisteme asamblate în carcase acrilice transparente, cu răcirea asigurată de ventilatoare cu LED-uri. Lărgirea segmentului celor împătimiţi de forţarea la maxim a componentelor PC-urilor se întrevede prin multitudinea de sisteme de răcire expuse în standuri, de remarcat fiind sistemele de răcire Zalman Reserator prezentat de Depozitul de Calculatoare, Asetek Waterchill şi Vapochill de la Best Computers. Memoriile performante au fost şi ele prezente: Kingston HyperX la Depozitul de Calculatoare, Mushkin la Tape Computers, Geil la Skin Media, Corsair la Caro Group şi OCZ la Elsaco Electronic. Pereţii tapetaţi cu ecrane LCD nu au lipsit nici ei, la standul DECK Computer Internaţional putând fi admirate cele mai noi modele Samsung TFT cu timp de răspuns de 12ms sau primul monitor din lume fără butoane de control al imaginii. Conceptul "digital life style" a fost prezentat în cadrul standului firmei Flamingo unde a fost amenajată o casă digitală cu echipament electronic de ultimă oră. Standul Skin Media a folosit un sistem ingenios de cabine de audiţie unde puteau fi ascultate cele mai noi modele de sisteme audio Altec Lansing.

Toţi distribuitorii locali prezenţi la CERF şi-au etalat cele mai noi produse, fiind foarte plăcut să vedem că decalajul dintre lansarea acestora pe plan internaţional, la CeBIT în principal, şi momentul apariţiei lor pe piaţa românească s-a diminuat considerabil.

## XTREMPC LA CERF 2004

Una dintre noutăţile ediţiei din acest an a fost şi revenirea XtremPC în cadrul expoziţiei, după o perioadă de absenţă. Într-o mare de standuri care încercau să ia ochii vizitatorilor cu nenumărate produse tehnologice (de aşteptat la o expoziţie destinată tehnologiei, trebuie să recunoaştem), standul XtremPC a mers în principal pe componenta umană. S-a preferat un design minimalist (şi elegant, dacă ne permiteţi să spunem asta chiar noi), care a facilitat comunicarea dintre vizitatori şi redactorii prezenţi acolo. Şi, cum expoziţie (de orice fel ar fi ea) fără fete nu se poate, XtremPC a avut şi două animatoare care au încercat să reprezinte într-un mod cât mai sugestiv alegerea pe care o are fiecare cititor al revistei, între ediţia cu DVD şi cea cu CD (tema sub semnul căreia a stat prezenţa noastră acolo). Numai că, nedorind ca una dintre fete să fie de şase ori mai mare ca cealaltă, a trebuit să oferim explicaţiile necesare în mod verbal, iar vizitatorii s-au bucurat de ambele fete în mod egal. Şi, când spunem "s-au bucurat", ne referim la faptul că toţi vizitatorii care au dorit s-au putut fotografia alături de cele două fete

**XPC: De ce caracteristici este bine să ţinem cont atunci când achiziţionăm o imprimantă?**

**C.E.:** Cel mai important lucru este să acopere cât mai bine necesităţile utilizatorului. Principalele caracteristici care trebuiesc luate în considerare sunt: calitatea printării, designul, mărimea şi costul total de întreţinere. De exemplu, imprimanta noastră laser ML1710p este cea mai mică din lume. Foarte mulţi utilizatori apreciează dimensiunile reduse ale imprimantei ML1710p, deoarece economisesc spaţiul de pe birou.

**XPC: Care sunt cele mai importante obiective ale Samsung Print Division pentru anul 2004?**

**C.E.:** Samsung Electronics îşi propune să facă parte din primii trei producători de imprimante, alături de HP şi Canon, focalizându-se pe imprimantele laser color, şi să aibă o cotă de piaţă de 28% până în anul 2007.



CHRISTIAN ECKER
SALES&MARKETING MANAGER
SAMSUNG PRINT DIVISION

**XPC: Care este viitorul reţelelor wireless? Ce standard ar trebui să alegem 802.11a, 802.11b sau 802.11g? De ce?**

**P.H.:** Conectarea wireless este un TREND pentru reţelistica din prezent. Devine tot mai popular şi mai practic pentru utilizatorii obişnuiţi şi pentru cei din mediul business să creeze reţele wireless. Pentru utilizatorii obişnuiţi estimăm că într-un an reţelele wireless vor fi majoritare. Standardul 802.11g este cel mai atractiv din punctul de vedere al vitezei şi al preţului accesibil. Oferă un transfer cel puţin dublu faţă de 802.11b, iar preţul unui echipament 802.11b nu este foarte diferit de cel al unui echipament 802.11g.

**XPC: Care sunt planurile Trendware pentru acest an?**

**P.H.:** Trendware are planuri foarte interesante pentru sfârşitul anului 2004. Lucrăm în permanenţă la elaborarea unor noi produse, cum ar fi High Speed Wireless G, Voice over IP (VoIP) şi soluţii high-end gigabit.



PEI C. HUANG
PRESEDINTE
TRENDWARE INTERNATIONAL, INC

(sau, în câteva cazuri pe care nu suntem siguri că le înţelegem, alături de membrii redacţiei), fotografiile fiind disponibile fie în format digital, pentru cei care au dorit să le primească prin e-mail, fie în formă fizică, cu ajutorul imprimantei prezente acolo prin bunăvoinţa HP.

Ziua cea mai importantă pentru standul XtremPC a fost ultima, în care a avut loc invazia membrilor forumului (despre care s-a vorbit puţin şi în cadrul Black View-ul din numărul 55, într-un mod atât de alegoric încât fiecare participant s-a recunoscut în cel puţin un personaj, chit că autorul nu s-a inspirat din realitate decât în modul cel mai vag). Ca şi celelalte întâlniri forumistice, aceasta a fost pregătită cu săptămâni înainte, după negocieri ce începuseră să pară interminabile, forumiştii reuşind să găsească momentul ideal pentru a se strânge într-un număr cât mai mare. O repetiţie a marii întâlniri a avut loc şi cu o zi mai înainte, dar, din varii motive, aceasta nu a fost la fel de reuşită. După ce au vizitat întreaga expoziţie, membrii




forumului au luat cu asalt standul nostru, reuşind foarte rapid să îl facă să pară neîncăpător. După fotografiile de rigoare şi diverse discuţii pe teme mai mult sau mai puţin legate de domeniul IT, întâlnirea s-a sfârşit cu o escapadă la Terasa Aviatorilor, la care au participat şi doi dintre membrii redacţiei, Adrian Dorobăţ şi Bogdan Bridinel. Trăgând linie şi adunând, pentru XtremPC prezenţa la CERF a reuşit să-şi atingă toate scopurile: popularizarea ediţiei cu DVD, comunicarea directă cu cititorii şi urmărirea expoziţiei din interiorul ei.

## CONCLUZIE

Faţă de 2003 s-a putut observa o îmbunătăţire a amenajării standurilor şi o mărire a spaţiului expoziţional, lucru ce a facilitat observarea şi testarea diverselor produse din expoziţie. Concursurile au fost la ele acasă, mulţi vizitatori plecând mai încărcaţi decât în momentul sosirii la CERF. De asemenea, datorită reorientării târgului spre segmentul Business-to-Business a fost facilitată şi întâlnirea dintre firmele din domeniul IT&C şi potenţiali viitori clienţi. Totuşi, din spusele expozanţilor, o mare parte din vizitatori au fost end-useri, CERF-ul facilitând contactul dintre aceştia şi cele mai noi realizări tehnologice din domeniul IT&C. Sperăm ca şi la anul viitor să vedem o evoluţie a târgului, concretizată printr-un spaţiu expoziţional mai mare, un număr mai mare de firme participante şi o creştere a numărului de vizitatori.

# ULTIMA ORA

## NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

### Pe scurt

**Athlon XP fără PCI Express**
AMD a declarat că nu va oferi suport pentru magistrala PCI Express în procesoarele sale Athlon XP. De asemenea, nici producătorii de chipset-uri nu au oferit informaţii pozitive în acest sens.
www.amd.com

**Handheld VIA**
În încercarea de a oferi produse cât mai variate ca funcţionalitate, VIA Technologies va prezenta primul său dispozitiv handheld ce va avea capabilităţile unei console mobile de jocuri. Deşi specificaţiile nu au fost definitivate, se ştie că dispozitivul va folosi un procesor x86 NanoBGA. Acest tip de procesor este disponibil în acest moment la frecvenţele de 533, 800 şi 1000MHz. Capabilităţile de conectare vor fi avansate, iar jocurile ce pot fi rulate vor avea grafică 2D şi, în funcţie de complexitate, chiar grafică 3D.
www.via.com.tw

**Intel Alderwood/Grantsdale, incompatibile cu Windows 98/ME**
Conform declaraţiilor Intel, viitoarele chipset-uri Alderwood şi Grantsdale nu vor fi oferite cu drivere pentru sistemele de operare Windows 98/ME. Astfel, opţiunile utilizatorilor se vor restrânge la Windows 2000/XP. Microsoft va continua totuşi să ofere suport pentru Windows ME, această decizie fiind cauzată de întârzierea apariţiei lui Windows Longhorn.
www.intel.com

**Samsung îşi triplează veniturile**
Încheierea primului trimestru al acestui an aduce triplarea profitului pentru Samsung. Această creştere se datorează în principal diviziei de telefoane mobile, care a înregistrat creşteri record ale numărului de telefoane vândute, 20.1 milioane, faţă de 15.5 în trimestrul precedent. Pe plan mondial, Samsung este al treilea producător de telefoane mobile, după Nokia şi Motorola.
www.samsung.com

### PLEXTOR PX-712SA

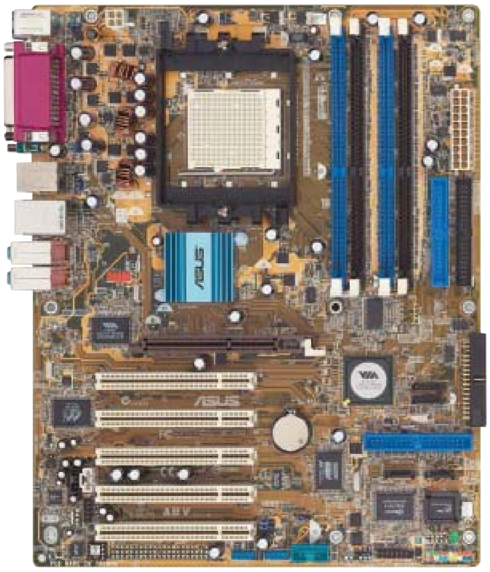
## DVD-uri în 6 minute

**Unitatea** optică DVD Writer PX-712SA produsă de Plextor se diferenţiază de concurenţă prin viteza de scriere de 12X pentru DVD+R şi interfaţa de conectare folosită, care este Serial ATA. Nici scrierea CD-urilor nu este mai prejos, aceasta fiind de maxim 48X. Buffer-ul intern folosit este de 8MB. Printre tehnologiile implementate de PX-712SA se numără Lossless Linking, Zero Link pentru înlăturarea erorilor de tipul Buffer Underrun, Power Reck pentru calitatea scrierii, GigaRec, ce permite scrierea a 1GB de date pe un CD de 99 minute, VariRec pentru optimizarea calităţii sunetului şi SecuRec, ce permite setarea unei parole care trebuie introdusă de utilizator înainte de accesarea datelor. Bundle-ul software este impresionant şi cuprinde Ahead Nero Burning ROM, Ahead InCD, Nero BackItUp, Pinnacle Studio, CyberLink PowerDVD şi PlexTools Professional.
www.plextor.be




### ASUS A8V

## Prima apariţie Socket 939

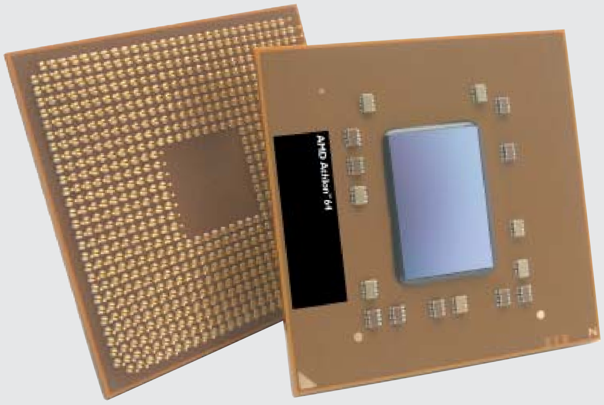


**Prima** placă ce suportă viitoarele procesoare Athlon 64 şi Athlon FX pentru Socket 939 este produsă de ASUS. Ea va apărea pe piaţă înainte de lansarea oficială a noilor procesoare AMD. Chipset-ul folosit de ASUS este VIA K8T800 Pro, acesta oferind HyperTransport la 1000MHz, o cerinţă a procesoarelor cu 939 pini. Avantajele trecerii la Socket 939 sunt controller-ul de memorie dual channel şi înlăturarea necesităţii folosirii de memorii registered.
www.asus.com

### ATHLON 64 MOBILE LOW VOLTAGE

## Consum şi mai redus pe 64 biţi

**Drumul** început de AMD, de scădere a consumului procesoarelor sale prin implementarea tehnologiei Cool'n'quiet, este continuat prin introducerea a două modele Athlon 64 Mobile cu rating-urile 2700+ şi 2800+ cu voltaj redus. Aceste procesoare vor avea un preţ de aproximativ 209$, respectiv 241$, iar prima firmă care le va folosi este Acer, în linia sa de notebook-uri Ferrari.
www.amd.com



ATI RADEON 9100 PRO IGP

# Optimizări pentru Prescott

**Cel** mai nou chipset pentru plăcile de bază lansat de ATI se numeşte Radeon 9100 Pro IGP şi se deosebeşte de versiunea Radeon 9100 IGP prin îmbunătăţiri aduse controller-ului de memorie dual channel şi prin performanţa AGP 8X. De asemenea, southbridge-ul a fost schimbat cu versiunea IXP320, ce include două porturi Serial ATA şi opt USB 2.0. ATI Radeon 9100 Pro IGP este primul chipset care conţine optimizări pentru cele mai noi procesoare Intel Prescott.

www.ati.com

ATI RADEON 9100 PRO IGP

COOLER MASTER HYPER 6 KHC-V81

# Aproape 1kg de cupru



**Creşterea** consumului de curent al procesoarelor actuale se traduce prin apariţia de soluţii de răcire tot mai masive ce trebuie să facă faţă excesului de căldură degajată. Cooler Master Hyper 6 KHC-V81 este un astfel de exemplu, greutatea sa fiind de 800g, la care se adaugă unul sau două ventilatoare de 80mm în diametru şi 25mm grosime. Căldura absorbită de baza radiatorului este transmisă către cele 27 de lamele de cupru prin intermediul a şase heatpipe-uri. Cooler Master Hyper 6 KHC-V81 este compatibil cu toate procesoarele Intel Pentium 4 şi AMD Athlon 64.

www.coolermaster.com

## Pe scurt

**Specificaţiile HD Audio**

Majoritatea plăcilor de bază actuale folosesc chip-ul audio AC'97, ce are o vechime de aproape 10 ani şi specificaţii depăşite. Specificaţiile viitoarei generaţii de chip-uri audio integrate au fost definitivate de Intel. Printre caracteristicile lui HD Audio se numără suportul pentru sunet multicanal de 32 biţi şi 192KHz. Scopul declarat al Intel este de a oferi sunet de calitate superioară standardelor actuale la un preţ scăzut.

www.intel.com

**SLI se întoarce**

Producătorul de sisteme Alienware a anunţat că a pus la punct tehnologia Video Array, ce permite folosirea a două plăci video PCI Express într-un PC pentru a rula la viteze ridicate deopotrivă aplicaţii şi jocuri. Pentru a realiza acest lucru, Alienware a pus la punct o placă de bază cu două sloturi PCI Express 16X. Despre tehnologia folosită de Alienware se ştie doar că foloseşte un principiu similar cu cel al SLI (Scan Line Interleave), introdus de 3dfx odată cu plăcile Voodoo 2. Principalul dezavantaj al acestei tehnologii îl reprezintă necesitatea dezvoltării de drivere speciale şi costul prohibitiv.

www.alienware.com

**Intel Dothan**

Cele mai noi procesoare mobile Intel fabricate în procesul tehnologic de 0.09 microni au fost lansate cu noul sistem de numerotare în trei variante: Pentium M Dothan 734, Pentium M Dothan 745 şi Pentium M Dothan 755, corespunzătoare unor frecvenţe de funcţionare de 1.7, 1.8 şi 2.0GHz. În afară de procesul de fabricaţie, o noutate este includerea a 2MB cache level 2. Creşterea memoriei cache level 2 se traduce printr-un număr de tranzistoare aproape dublu faţă de generaţia anterioară (140 milioane, faţă de 77 milioane). Consumul de energie a scăzut la aproape 24.5W. Preţurile, în ordinea crescătoare a frecvenţelor, sunt de 294$, 423$, respectiv 637$.

www.intel.com

**Funcţii noi pentru Prescott**

Intel a anunţat că spre sfârşitul acestui an va oferi o revizie a procesorului Prescott, dotată cu 2MB cache level 2, şi va include funcţii de securitate şi conservare a energiei. De asemenea, se întrevede tranziţia la un FSB mai mare de 1066MHz, odată cu introducerea platformei LGA775.

www.intel.com

### GAINWARD COOLFX POWERPACK ULTRA/2600 GOLDEN SAMPLE

# Răcire cu apă din fabrică

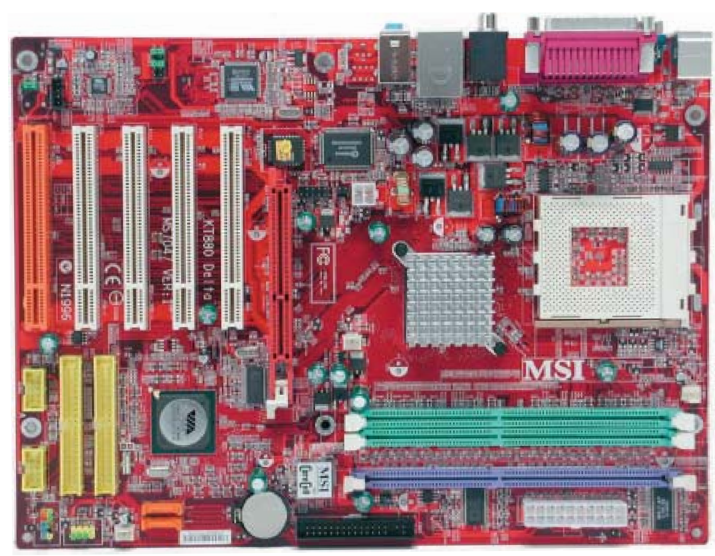
**Lansarea** familiei de chip-uri grafice NVIDIA NV40 a dus la apariţia de plăci video de la cei mai renumiţi producători. Cunoscut pentru soluţiile sale neconvenţionale din punctul de vedere al soluţiei de răcire sau prin bundle-ul bogat, Gainward a lansat Gainward CoolFX PowerPack Ultra/2600 Golden Sample, o placă video bazată pe GeForce 6800 Ultra şi care este dotată cu un sistem de răcire cu apă. Frecvenţele de funcţionare vor fi de 450MHz pentru chip-ul grafic (cu posibilitatea măririi prin overclocking cu ajutorul utilitarului EXPERTool) şi 1200MHz pentru memoria GDDR3. Separat, poate fi achiziţionat kit-ul Gainward CoolPC, ce oferă răcire cu apă pentru procesorul PC-ului şi northbridge-ul plăcii de bază. Preţul de comercializare al lui Gainward CoolFX PowerPack Ultra/2600 Golden Sample este de 899€.




www.gainward.de

### MSI KT880 DELTA

# Athlon XP în prim-plan




**Deşi** procesoarele Athlon XP nu vor avea o viaţă prea lungă din cauza migrării lor către Socket 754, VIA se luptă pentru supremaţia acestei platforme. Deja pe piaţă au apărut primele plăci de bază cu chipset-ul KT880. Produsul lansat de MSI se numeşte KT880 Delta şi, pe lângă facilităţile chipset-ului VIA, mai oferă overclocking dinamic prin intermediul CoreCell şi controller Gigabit Lan.

www.msi.com.tw

### ACER ASPIRE 1510

# 64 biţi în mişcare

**Funcţiile** avansate de conservare a energiei prezente în procesoarele AMD Athlon 64 se pretează foarte bine la folosirea lor în notebook-uri. Astfel, Acer a prezentat linia sa de produse Aspire 1500 dotate cu aceste procesoare. Aspire 1510 are la bază un procesor Athlon 64 3400+ montat pe o placă de bază cu chipset NVIDIA nForce3 Go150. Memoria instalată este de 512MB, extensibilă la 2GB, iar harddisk-ul are o capacitate de 40GB. În funcţie de model, afişarea imaginii pe ecranul TFT de 15" cu rezoluţie XGA se face de către o placă video GeForce 4 440Go sau GeForce FX Go5700.




www.acer.com

**GIGABYTE** GV-N68U256VH

# Primele apariţii retail ale lui GeForce 6800 Ultra

**La** foarte scurt timp de la lansarea oficială a lui NV40, au apărut primele anunţuri de plăci ce folosesc aceste chipset-uri. Astfel, Gigabyte a lansat două modele motorizate de GeForce 6800 Ultra şi GeForce 6800. Modelul de top are 256MB GDDR3 şi este dotat cu două ieşiri video DVI şi una VIVO. De asemenea, mai găsim monitorizare hardware a temperaturii procesorului grafic. Controlul parametrilor plăcii se poate face direct din sistemul de operare cu ajutorul utilitarului V-Tuner 2. Bundle-ul software include PowerDVD 5.0, PowerDirector 3 ME, 3D Album, precum şi jocurile SpellForce - The Order of Dawn şi Chaser.

www.gigabyte.com.tw

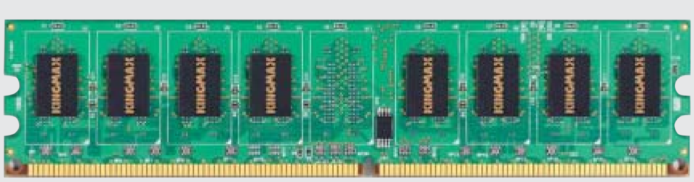



KINGMAX DDR2 533MHZ

# DDR2, în format Tiny BGA

**Pentru** a întâmpina cum se cuvine apariţia viitoarelor chipset-uri Intel cu suport pentru memoriile DDR2, o serie de producători, printre care şi Kingmax, au prezentat deja astfel de produse. Ceea ce diferenţiază produsele Kingmax este formatul Tiny BGA, proprietar companiei, ce este prezent şi în cazul modulelor DDR2 la 533MHz. Noile module vor fi disponibile în cantităţi de 256MB, 512MB şi 1GB şi se vor conecta la placa de bază prin 240 de pini. Alimentarea lor se face la 1.8V, economia de curent şi implicit reducerea căldurii disipate fiind de aproximativ 50% faţă de memoriile DDR2. Latenţele CAS vor fi 3, 4 şi 5. Garanţia modulelor va fi pe viaţă, ca şi a celorlalte produse Kingmax.

www.kingmax.com



## Pe scurt

### ATI TV WONDER USB 2.0 REMOTE CONTROL EDITION

ATI şi-a extins linia de produse multimedia prin lansarea tunerului TV extern TV WONDER USB 2.0 REMOTE CONTROL EDITION. Acesta se conectează pe interfaţa USB 2.0. Spre vânzare va fi disponibilă şi o variantă numită TV WONDER USB 2.0 ce nu este dotată cu telecomandă. Chip-ul folosit de cele două tunere TV este ATI Theater 200. Vor fi suportate toate funcţiile unui PVR (Personal Video Recorder). Preţul sugerat de ATI este de 149$ pentru TV WONDER USB 2.0 REMOTE CONTROL EDITION şi de 100$ pentru varianta fără telecomandă.

www.ati.com

### Specificaţii schimbate pentru GeForce 6800 Ultra

Deşi anterior declarase că pentru a putea folosi o placă video GeForce 6800 Ultra va fi nevoie de o sursă de minim 480W, NVIDIA a spus că s-a grăbit în definitivarea specificaţiilor. Pe această cale, suntem informaţi că o sursă de calitate de 350W este suficientă pentru a "hrăni" o placă video GeForce 6800 Ultra.

www.nvidia.com

### Procesoare marcate după consum

După ce a anunţat schimbarea sistemului de notare a procesoarelor sale în funcţie de familia din care fac parte şi frecvenţa de funcţionare, Intel a făcut cunoscut că va implementa, la început doar pentru procesoarele BOX, un sistem de marcare în funcţie de consumul maxim de curent al procesorului. Astfel, procesoarele vor fi împărţite în două clase, de 84W, respectiv 115W putere maximă consumată.

www.intel.com

### Serial ATA II

Specificaţiile celei de-a doua versiuni a interfeţei Serial ATA au fost anunţate şi aduc ca principală noutate creşterea lăţimii de bandă la 300MB/s. Standardul prevede folosirea aceloraşi conectori şi cabluri. Primele produse sunt aşteptate pe piaţă în mai puţin de o lună.

www.ata-atapi.com

### Grafică upgradabilă pentru notebook-uri

NVIDIA a anunţat punerea la punct a unei tehnologii în cooperare cu Alienware, AOpen, Quanta, Uniwill şi Wistron, ce va permite upgrade-ul plăcilor video din notebook-uri. Tehnologia se numeşte MXM şi are la bază un slot PCI Express 16X.

www.nvidia.com

## CANON POWERSHOT S60

# Îmbunătăţiri serioase




**De obicei,** înlocuirea unui model mai vechi dintr-o gamă de camere foto digitale nu se face printr-un produs inovator, ci printr-unul ce aduce modificări subtile. Nu la fel este cazul pentru Canon PowerShot S60, menit să înlocuiască PowerShot S50. Îmbunătăţirile sunt aduse la nivelul sistemului optic, unde au fost reduse dimensiunile, de aici rezultând şi micşorarea aparatului, iar zoom-ul optic fiind 3.6X. Opţiunea macro funcţionează începând de la 4cm.

Ergonomia aparatului a fost şi ea îmbunătăţită prin repoziţionarea şi redesenarea butoanelor şi a meniului. PowerShot S60 aduce posibilitatea înregistrării de filme în format VGA (640x480), cu durata maximă de 30 de secunde. Printre accesoriile livrate împreună cu Canon PowerShot S60 găsim un teleconvertor 2X şi o carcasă subacvatică (adâncimea maximă de scufundare este de 40m). Preţul noului aparat este de 579€.

www.canon.com

## SONY DRU-700A

# 8.5GB pe un DVD

**Primele** unităţi capabile să inscripţioneze discuri DVD dual layer, standard cunoscut sub numele de DVD-9, au început să-şi facă apariţia pe piaţă. Una dintre aceste unităţi este Sony DRU-700A. Inscripţionarea discurilor DVD-9 se face la 2.4X. Unitatea este disponibilă şi în format extern, versiunea numindu-se DRU-700UL, care se conectează pe interfaţa USB 2.0 sau Firewire cu 4, respectiv 6 pini. În pachetul software inclus găsim Nero Burning Rom versiunea 6 şi alte aplicaţii de editare audio/video şi creare de albume foto.




www.sony.com

## Rezultatele concursului "Umflă Potul!" 53

# "Potul" 53 Philips a fost umflat!




**Premiile concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 53 au fost oferite de partenerii Twister şi au constat în: un monitor LCD Philips 170S4FG, un monitor LCD Philips 107T50, un DVD/CD-RW Philips JackRabbit şi cinci camere web Philips ToU cam PRO. Cei care au răspuns corect la întrebări şi au trimis taloanele de participare până pe data de 10 mai 2004 (data poştei) au participat la tragerea la sorţi efectuată la sediul unuia din magazinele Twister. Câştigătorii sunt: Grama Nicuşor din Tulcea - LCD Philips 170S4FG; Micoară Iacint din Arad - LCD Philips 107T50; Liceică Adrian din Bucureşti - DVD/CD-RW Philips JackRabbit; Sonea Emil din Alesa - cameră web Philips ToU cam PRO; Teleagă Adrian din Bucureşti - cameră web Philips ToU cam PRO; Stuparu Marius din Alexandria - cameră web Philips ToU cam PRO; Serghic Alex din Ploieşti - cameră web Philips ToU cam PRO; Licşor Viorel din Petrica - cameră web Philips ToU cam PRO. Filmul tragerii la sorţi îl puteţi viziona pe DVD-ul XtremPC. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă potul!".**


CAGIVA
MICHELIN
SPEED & POWER!
Super RAM Series™
DDR-433 PC-3500
400/333/266
128MB/256MB/512MB/1GB capacity
Super RAM Series™
DDR-400 SO-DIMM
333/266
128MB/256MB/512MB capacity
KINGMAX®
Memory Technology Leader
Tel:+886-2-87123788 / Fax:+886-2-87127998
Sale contact: bryne.huang @kingmax com tw
http://www.kingmax.com.tw
See Us at:
Computex Taipei June 1~5, 2004
Booth No: D010, 1F, Hall-1
Distributor:
ultra PRO
K Tech Electronics srl
Tel: 40-21-224-4535
Fax:40-21-224-5587
http://www.ultrapro.ro
TORNADO SISTEMS
Tornado Sistem SRL(Boxcom)
Tel: 40-21-206-7783
Fax:40-21-312-9820
http://www.tornado.ro/page.jsp
elko
ELKOTech Romania SA.
Tel: 40212246094
Fax: 4021-2246097
http://www.elko.ro




# NORD SI SUD
# CURSA DE BITI

**Pe placa de bază, două chip-uri fac legea. Părţi ale aceluiaşi chipset, ele se află în partea superioară, respectiv inferioară a plăcii şi au primit numele de northbridge şi southbridge.**

**TERMENUL DE NORTHBRIDGE DESEMNEAZĂ** acel chip de pe placa de bază responsabil de comunicarea cu procesorul. Acesta mai controlează interacţiunea cu memoria şi activităţile portului sau porturilor AGP (Accelerated Graphics Port). Este important de reţinut că northbridge-ul comunică cu procesorul prin FSB (Front Side Bus). Importanţa northbridge-ului este accentuată şi de faptul că este frecvent utilizat pentru a descrie capabilităţile întregii plăci de bază. Termenul de southbridge descrie, de asemenea, un chip situat în partea inferioară a plăcii de bază, însă activitatea acestuia se rezumă la controlul funcţiilor Input/Output (I/O) de pe placă.

## "PUNTEA" DE LA NORD

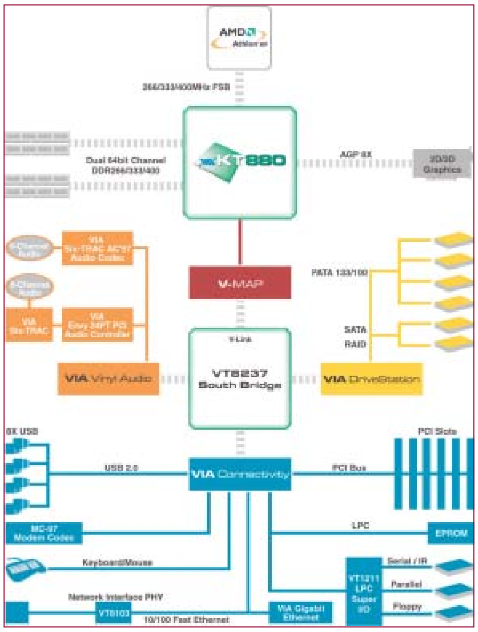
Chiar dacă funcţiile de bază ale northbridge-ului s-au perpetuat de-a lungul evoluţiei computerelor, nu acelaşi lucru se poate spune şi despre modul în care fiecare dintre aceste funcţii este îndeplinită de chip. Evident, nici modul de lucru, nici performanţa chip-ului nu au rămas aceleaşi de-a lungul vremii. Plăcile de bază contemporane dispun de chip-uri northbridge fabricate de Intel sau SiS pentru plăcile Pentium 4 şi Celeron, şi VIA, SiS sau NVIDIA pentru plăcile ce suportă procesoarele AMD Athlon. Şi AMD a cochetat într-o vreme cu producţia de northbridge-uri, materializată în chip-uri ca AMD 760, 761 sau 762, care însă au căzut acum în desuetudine, fiind depăşite tehnologic.
În momentul de faţă, fiecare producător a dezvoltat diverse tehnologii menite a îmbunătăţi fiecare din funcţiile de bază ale northbridge-ului. Astfel, Intel, de exemplu, oferă prin ultimele sale chipset-uri din seria 800 suport Hyper-Threading (un al doilea procesor virtual), suport pentru FSB la frecvenţe de 800MHz, AGP 8X, PAT (Performance Acceleration Technology), pentru o mai bună comunicare cu memoria, precum şi un suport îmbunătăţit pentru modul de lucru dual al memoriei, inclusiv ECC şi de tip DDR400. Specific producătorului este însă suportul pentru IHA (Intel Hub Arhitecture), ce asigură canale de date dedicate pentru un nivel maxim al lăţimii de bandă




în aplicaţiile I/O. Tot pentru procesoarele Intel, chip-urile SiS oferă în exclusivitate tehnologia Advanced HyperStreaming, ce măreşte rata de transfer de la host block la memory controller block, pentru o mai mare performanţă. Mai mult, SiS dispune şi de MuTIOL 1G, un mod de interconectare bidirecţional între northbridge şi southbridge, ce funcţionează pe 16 biţi la o frecvenţă de 533MHz şi care asigură o lăţime de bandă de 1GB/secundă. Northbridge-ul VIA se distinge prin controller-ul DualStream64. Acesta asigură o performanţă sporită în lucrul cu memoria datorită unui protocol îmbunătăţit de preîncărcare a datelor, unei tabele branch mai mare, timpilor de latenţă între scriere şi citire mai mici, precum şi unui design asincron.

Pentru platformele AMD, lista northbridge-urilor începe cu NVIDIA şi al său chip nForce, ajuns la versiunea a doua. NVIDIA oferă tehnologia DASP (Dynamic Adaptive Speculative Preprocessor) ce stochează până la opt instrucţiuni pe care procesorul este posibil să le ceară, astfel că, dacă acesta o face, instrucţiunea nu va mai trebui căutată în memorie, fiind deja disponibilă la jumătatea drumului. Alături de DASP, nForce2 SPP (System Platform Processor) mai oferă arhitectura TwinBank pentru memorie, care permite procesorului, sistemului grafic şi celui audio să aibă

acces simultan la lăţimea de bandă, garantând acces tuturor aplicaţiilor tot timpul, precum şi tehnologia HyperTransport. Aceasta asigură o lăţime de bandă continuă de 800MB/secundă între procesoarele platformei nForce.




Odată cu chip-ul KT880, şi VIA aduce o inovaţie în northbridge-urile sale pentru platforme AMD Athlon. Este vorba despre suportul dual channel, dar lista facilităţilor mai include şi FSB de 400MHz, şi tehnologia DualStream64, descrisă mai sus. Ca şi în cazul platformelor Pentium 4, SiS oferă şi la chip-urile pentru platformele AMD Athlon tehnologia de interconectare cu southbridge-ul MuTIOL 1G. Din păcate, la platformele pentru Athlon XP northbridge-ul SiS nu oferă suport dual channel pentru memorie.

În afară de funcţiile enumerate mai devreme, trebuie spus că northbridge-ul mai poate conţine una. În anumite cazuri, acesta poate îngloba acceleratorul grafic, oferind şi funcţiile acestuia în cadrul aceluiaşi chip. Patru producători oferă astfel de northbridge-uri: Intel, cu Extreme Graphics 2, NVIDIA, cu o versiune a nForce2 numită IGP (Integrated Graphics Processor) şi care nu se deosebeşte de SPP decât prin funcţia video de care dispune, SiS, cu al său 741, precum şi ATI, cu IGP350. Acceleratoarele grafice integrate sunt un NV18 (seria GeForce4 MX), în cazul NVIDIA, un Radeon 9100 Pro (RS350), în cazul ATI, şi un Real256E, în cazul SiS. Pentru Intel, grafica integrată înseamnă Extreme Graphics 2.

## "PUNTEA" DE SUD

Responsabil cu controlul I/O este chip-ul ce poartă denumirea de southbridge. Atribuţiile sale includ controlul tastaturii, al mouse-ului, al reţelei (dacă există interfaţă de reţea încorporată pe placa de bază), al modemului, al porturilor USB (1.1 sau 2.0), al porturilor paralel, serial şi floppy, al slot-urilor PCI, al chip-ului sau codec-ului audio încorporat, precum şi al interfeţei IDE şi SATA. Pentru aceasta din urmă, southbridge-ul poate oferi şi funcţie RAID.

Pentru platformele Socket 478, southbridge-urile sunt fabricate de Intel, VIA şi SiS. Chipset-urile Intel dispun de un southbridge 32801EB sau 32801ER, cunoscute şi sub numele de ICH5, respectiv ICH5R (I/O Controller Hub). Printre facilităţile oferite de acestea se numără IHA, pentru aplicaţiile ce solicită intensiv I/O, opt porturi USB 2.0 şi două controllere independente Serial ATA. Pentru interfaţa SATA, southbridge-ul Intel oferă şi RAID level 0, în chip-ul 32801ER. Lista nu putea fi completă fără a menţiona şi Intel Communication Streaming Architecture, ce oferă Gigabit Ethernet şi bus Network dedicat pentru o conectivitate performantă. Southbridge-ul 964 oferit de SiS în chipset-urile sale pentru platformele Socket 478 beneficiază de tehnologia Advanced HyperStreaming şi MuTIOL 1G, pentru comunicarea cu northbridge-ul, şi oferă, de asemenea, controller SATA şi RAID SATA level 0 sau 1 alături de suport ACR (Advanced Communications Riser), PCI 2.3 şi interfaţa MII, folosită pentru funcţiile LAN 10/100Mbps sau 1/10Mbps HomePNA.

Pentru platformele AMD Athlon XP, southbridge-urile sunt furnizate de NVIDIA, VIA sau SiS. Parte a cunoscutului chipset nForce2, southbridge-ul MCP (Media and Communications Processors) sau MCP-T de la NVIDIA oferă ca prim element definitoriu Digital Media Gateway, responsabil cu conectivitatea în termeni de porturi USB 2.0, IEEE 1394a, Dual Ethernet şi UltraATA/IDE. Specifică southbridge-ului NVIDIA este şi tehnologia SoundStorm, ce oferă sunet digital Dolby 5.1 în combinaţie cu APU (Audio Processor Unit), prezent şi la varianta MCP. Tot aici mai întâlnim şi sistemul StreamThru Data Transport, ce constă într-un sistem isocron de transmitere a datelor pentru comunicaţii de reţea şi broadband, NVIDIA RAID level 0, 1 şi 0+1 atât pentru interfaţa IDE, cât şi pentru cea SATA, Gigabit Ethernet, precum şi tehnologia NVIDIA Firewall. Southbridge-ul SiS, în schimb, nu oferă capabilităţi RAID, dar dispune de interfaţa MII pentru LAN şi HomePNA. Asemenea tuturor chip-urilor SiS, şi 963L suportă tehnologia MuTIOL 1G.

Am lăsat pentru sfârşit southbridge-ul VIA, deoarece el este întâlnit la ambele platforme, atât Intel, cât şi AMD, versiunea sa cea mai performantă fiind VT8237. Specifice acestuia sunt DriveStation, Advanced Conectivity, VIA Vinyl Audio şi arhitectura V-Map. Suita de controllere DriveStation include suport pentru cele mai performante tehnologii de conectare, atât UltraATA 133, cât şi SATA. Mai mult, chip-ul oferă şi posibilitatea constituirii unei matrice RAID level 0, 1 sau 0+1 gestionată de controller-ul V-RAID. Advanced Conectivity înseamnă o mai bună conectivitate sub aspectul reţelei, porturilor USB 2.0, cât şi PCI şi LPC, în timp ce arhitectura V-Map se referă la interconectarea cu northbridge-ul, unde oferă 8X V-Link, cu un transfer între chip-uri de 533MB/secundă, sau noua generaţie Ultra V-Link, ce oferă transfer de date de 1GB/secundă cu northbridge-ul. Pe partea audio, arhicunoscutul AC'97, prezent la mai toate plăcile de bază, a fost îmbunătăţit cu tehnologia Vinyl Audio, ce oferă sunet cu 5.1 canale, integrat printr-un codec Six-TRAC, sau sunet pe 7.1 canale (Vinyl Gold), obţinut cu ajutorul unui APU Envy24PT, secondat de codec-ul Six-TRAC şi DAC-uri adiţionale.

## ÎN ÎNCHEIERE

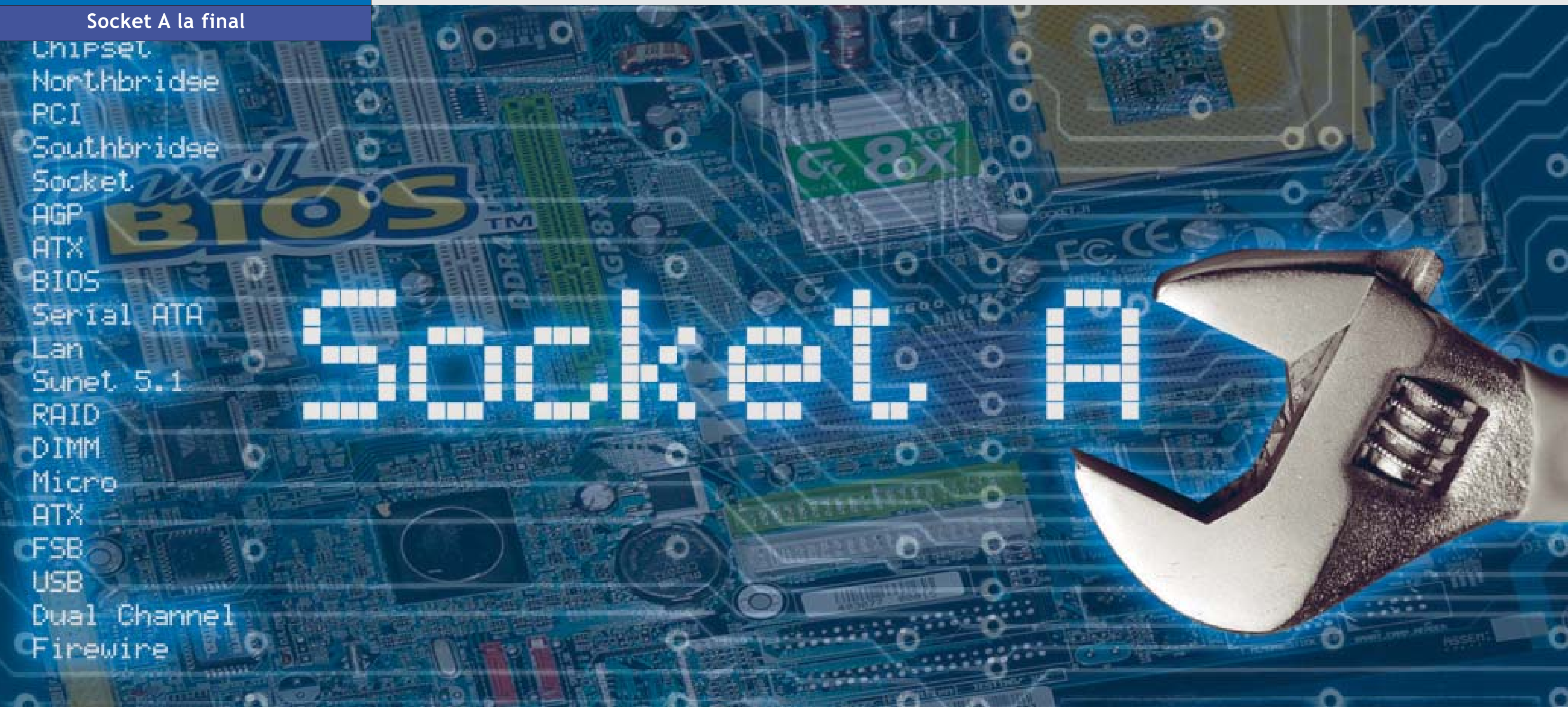
Înainte de a încheia, se impune precizarea că acest articol a tratat doar chipset-uri dedicate segmentului high-end pentru consumer, deoarece acestea reprezintă majoritatea cazurilor întâlnite în computerele utilizatorilor. Alături de aceste chipset-uri există cele dedicate platformelor mobile, serverelor, precum şi noilor platforme pe 64 biţi. În această lumină a lucrurilor, trebuie spus că există şi cazuri aparte în ceea ce priveşte tandemul northbridge-southbridge prezent în aproape toate plăcile acestui segment de piaţă. Este vorba despre arhitectura unificată.

Deşi încă mai asistăm la o arhitectură duală a chipset-ului de pe placa de bază, există tentative mai mult sau mai puţin reuşite ce indică un singur chip ca fiind suficient în majoritatea cazurilor pentru a face faţă cu succes tuturor funcţiilor specifice northbridge-ului şi southbridge-ului. Un astfel de SoC (System on Chip) este seria 55x de la SiS, ce oferă în cadrul aceluiaşi chip un procesor compatibil x86, un northbridge performant, un motor hardware GUI avansat, precum şi un Super-southbridge. Chiar dacă poate părea puţin extremă, soluţia SiS asigură cam tot ceea ce aveţi nevoie, de la controller de memorie, PCI 2.2, accelerator grafic integrat, sunet accelerat hardware Directsound şi până la controller-ul CIR sau Smart Card.




Un alt aspect interesant şi demn de salutat se referă la faptul că ATI a decis reintrarea sa pe piaţa chipset-urilor IGP cu un proaspăt candidat, RS350. Acesta oferă suport pentru procesoarele Pentium 4 cu FSB 800 şi Hyper-Threading, AGP 8X, suport pentru Unified Memory Architecture şi dual channel, opt porturi USB 2.0, două canale independente IDE şi două porturi SATA. Mai mult, chipset-ul oferă şi un controller de reţea 3COM integrat. Pe partea video, avem de-a face cu un Radeon 9100 Pro capabil a folosi între 16 şi 128MB din memoria sistemului. ATI nu este străină de piaţa mainboard-urilor, tentativele sale în acest domeniu numărând chipset-uri ca IGP320 pentru platformele Athlon şi IGP340 pentru platformele Pentium 4, care însă au avut probleme şi nu au fost agreate de utilizatori.

*Ionuţ Adrian Boicu*




# Socket A la final

## Ultima suflare Athlon XP

**Deşi viitorul PC-urilor aparţine platformelor pe 64 biţi, prezentul este dominat de cele pe 32 biţi, cea mai bună din punctul de vedere al raportului performanţă/preţ fiind cea Socket A.**

ODATĂ CU INTRODUCEREA LINIEI DE PROCESOARE Athlon 64 de către AMD, s-a pus problema dispariţiei platformei Socket A. Acest lucru însă nu înseamnă şi dispariţia fanilor acestei soluţii ieftine şi performante, numărul acestora nefiind mic, fiind bine ştiut faptul că cea mai mare parte din vânzările de procesoare este ocupată de variantele cu preţ mediu şi scăzut, nu de cele ultraperformante şi cu preţ pe măsură.

### NOI CHIPSET-URI LA ORIZONT

În ciuda planurilor AMD de a opri dezvoltarea procesoarelor pentru Socket A, producătorii de chipset-uri nu se lasă convinşi şi continuă lupta pentru supremaţia acestei platforme cu performanţe încă bune şi preţ imbatabil. Astfel, NVIDIA a lansat de curând chipset-urile nForce2 Ultra 400Gb şi nForce2 Ultra 400R, ce încorporează două noi southbridge-uri: nForce2 Gigabit MCP, ce include un controller Gigabit Lan, două porturi Serial ATA, Firewall hardware şi controller RAID, şi nForce2 RAID MCP, ce include doar două porturi Serial ATA cu posibilitatea de configurare RAID. Din păcate, nici unul dintre cele două southbridge-uri nu include codec-ul audio Soundstorm.

Nici principalul concurent al NVIDIA pe platforma Socket A, VIA, nu a stat degeaba şi a lansat chipset-ul KT800 ce integrează un controller de memorie dual channel. Aceste noi chipset-uri sunt deja sprijinite de principalii producători de plăci de bază, aceştia anunţând modele ce vor fi disponibile în scurt timp pe piaţă.

### SISTEMUL DE TEST

Decizia AMD de a nu mai sprijini platforma Socket A prin lansarea de noi procesoare şi migrarea nucleului Athlon XP pe Socket 754 se va materializa prin scăderea preţului la actualele procesoare AMD pe 32 biţi. Din acest motiv am ales pentru efectuarea testului procesorul Athlon XP 3200+ cu FSB400. Preţul acestui procesor va scădea mult odată cu lansarea procesoarelor Athlon XP pentru Socket 754. Procesorul folosit în test ne-a fost oferit de firma Ultra PRO Computers. Restul platformei de test a fost compus din placa video GeCube Radeon 9800 PRO, 2x256MB RAM DDR400 Kingmax TinyBGA, HDD Seagate Barracuda ATA IV 40GB şi sursă Antec SmartPower 400W. Testele folosite pentru a evidenţia nivelul performanţei concurenţilor au fost împărţite în două categorii: jocuri şi aplicaţii. Fiecare categorie a cuprins câte cinci programe de test, acestea fiind: Quake 3 Arena, Serious Sam Second Encounter, 3DMark2001SE, Comanche 4, Unreal Tournament 2003 pentru categoria jocuri şi conversie WAV-MP3 cu programul Audiograbber, arhivare WinACE, PCMark2004 CPU, SiSoft Sandra 2004 Memory, PCMark2004 HDD pentru aplicaţii. Dotările concurenţilor au punctat cu 10% din verdict, restul de 90% fiind media notelor la cele 10 teste. Decizia de a puncta în mod egal fiecare test a fost luată pentru a crea o imagine de ansamblu a performanţei pe care o oferă fiecare placă de bază, rolul acesteia fiind extrem de important pentru comportarea generală a sistemului în care ea este instalată.

### CONCLUZIE

Dacă ar fi să ne luăm după AMD, procesoarele Athlon XP pentru Socket A nu vor mai avea viaţă lungă, însă în ţara noastră preţul scăzut al acestora va fi, fără îndoială, un atu important în decizia cumpărătorului. Nu este exclusă nici posibilitatea să găsim aceste procesoare în oferte la mult timp după încetarea livrărilor de către AMD. Folosirea unui procesor cu FSB la 400MHz a restrâns participanţii la cele mai noi chipset-uri ce oferă posibilităţi maxime de upgrade. În testul nostru veţi putea citi cum s-au comportat cei 20 de concurenţi din categorii variate de preţ, dotări şi performanţă.

*Ionuţ Popa*

## DICŢIONAR

**AGP (ACCELERATED GRAPHIC PORT)**
Este o specificaţie de magistrală foarte rapidă dedicată plăcilor video. Momentan, versiunea AGP 8X oferă o lăţime de bandă de 2.1GB/s.

**BIOS (BASIC INPUT OUTPUT SYSTEM)**
Componentă software stocată pe un chip ROM de memorie, care face testul componentelor sistemului în timpul iniţializării sistemului şi conţine codul interfeţelor I/O.

**BLUETOOTH**
Standard de conectare wireless între două dispozitive. Rata maximă de transfer este de 2Mbps pe o rază maximă de 10 metri.

**BUS**
Set de linii hardware din interiorul unui calculator prin care se transmit informaţiile între diversele componente.

**CACHE**
Memorie folosită pentru a accelera transferul datelor. Ea stochează informaţia cel mai des accesată din RAM.

**DDR (DOUBLE DATA RAM) SDRAM**
Tip de memorie care transferă de două ori mai rapid date decât o memorie SDRAM la aceeaşi frecvenţă. Acest lucru este posibil deoarece memoria DDR SDRAM transferă datele pe frontul crescător al unui ciclu de tact şi pe cel descrescător.

**DUAL CHANNEL**
Chipset-urile care suportă această tehnologie permit folosirea memoriei RAM în perechi de module identice pentru dublarea lăţimii de bandă disponibile.

**FIREWIRE**
Standard de conectare, iniţial implementat doar pe platformele Apple. Ultimele variante oferă o rată de transfer maximă de 400Mb/s pentru PC-uri şi 800Mb/s pentru computerele Apple. Cele mai răspândite dispozitive Firewire sunt plăcile de captură şi camerele video.

**FSB (FRONT SIDE BUS)**
Este magistrala prin care procesorul comunică cu memoria RAM şi northbridge-ul. Prin multiplicarea internă a acestei frecvenţe rezultă cea de funcţionare a procesorului.

**IRDA (INFRARED DATA ARCHITECTURE)**
Standard de transmisie a informaţiei care foloseşte raze infraroşii.

**LAN (LOCAL AREA NETWORK)**
O reţea de calculatoare care ocupă o arie de mărime mică. Fiecare PC din această reţea este un nod şi este conectat la un alt nod prin cabluri.

**NORTHBRIDGE**
Este principalul chip de pe o placă de bază şi se ocupă cu transferul între procesor, memorie şi magistrala AGP.

**OVERCLOCKING**
Modificarea parametrilor standard de funcţionare a unor diferite componente pentru a rula la o viteză mai mare decât cea specificată.

**PCI (PERIPHERAL COMPONENT INTERCONNECT)**
Magistrală de conectare a componentelor dintr-un calculator introdusă de Intel în 1993. Ea va fi în curând înlocuită de PCI Express.

**PNP (PLUG AND PLAY)**
Un set de specificaţii care permite unui dispozitiv să se configureze singur şi să funcţioneze fără intervenţia utilizatorului imediat ce este instalat în sistem.

**POST (POWER ON SEFT TEST)**
O serie de teste ce sunt executate de sistem la iniţializare. Se verifică memoria, tastatura, disk-urile etc.

**RAID (REDUNDANT ARRAY OF INDEXPENSIVE/ INDEPENDENT DISKS)**
Metodă de împărţire a transferului de date între mai multe harddisk-uri pentru a mări viteza de transfer (RAID 0) sau pentru mărirea securităţii datelor (RAID 1). Există şi variante care combină avantajele şi dezavantajele metodelor menţionate anterior.

**S2K BUS DISCONNECT**
Modalitate de lucru a procesorului Athlon XP în IDLE, care este caracterizată printr-un consum redus de energie. Necesită suport din partea BIOS-urilor plăcilor de bază.

**SERIAL ATA**
Interfaţă de conectare pentru harddisk-uri care permite o rată de transfer de 150Mb/s. Conectorii Serial ATA sunt subţiri şi îmbunătăţesc circulaţia aerului în carcasa calculatorului.

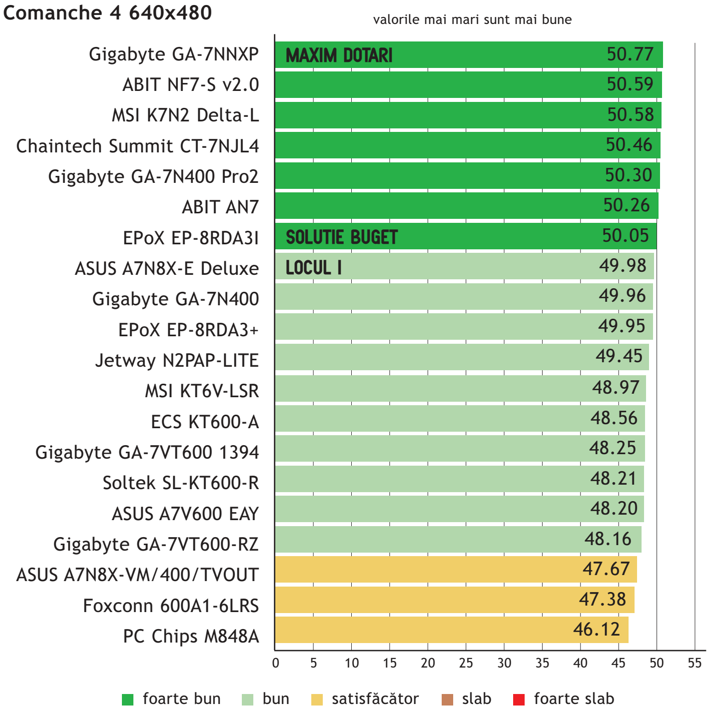
**SOCKET 462**
Locul în care se montează procesorul. Forma acestuia diferă de la platformă la platformă. Pentru Athlon XP mai este cunoscut şi sub denumirea de Socket A.

**SOUTHBRIDGE**
Chip de pe placa de bază ce oferă conectivitatea cu alte componente precum harddisk-urile, dispozitivele USB, Firewire, tastatura, mouse-ul etc.

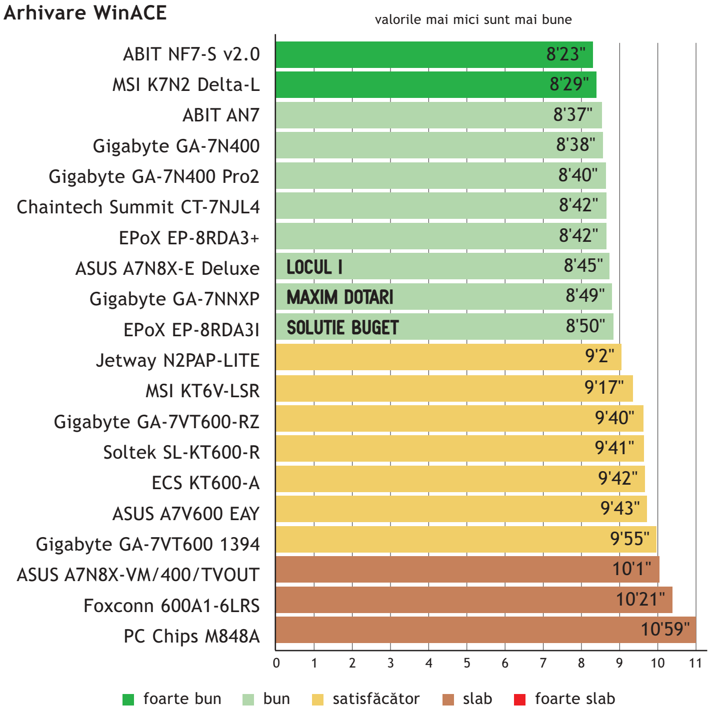
**USB (UNIVERSAL SERIAL BUS)**
Standard de conectare plug'n'play care în varianta 1.1 oferea o rată de transfer maximă de 12Mb/s. Versiunea 2.0 a crescut această valoare la 480Mb/s.

## Test plăci de bază Athlon XP

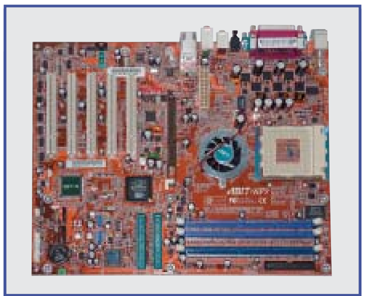
**Comanche 4 640x480**




**Arhivare WinACE**



## ABIT NF7-S v2.0



**95€ / 24 luni**
Caro Group / Tape Computer
Ultra PRO Computers
021-313.71.09 / 021-330.57.83
021-211.70.90

ABIT NF7-S v2.0 este deja o placă foarte cunoscută, fiind printre primele plăci care au folosit chipset-ul nForce2 Ultra 400.

### CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Layout-ul PCB-ului lui ABIT NF7-S v2.0 nu este perfect, aici referindu-ne la plasarea DIMM-urilor de memorie prea aproape de slotul AGP şi poziţionarea conectorului de alimentare ATX. Jumperii pot fi uşor scoşi, mutaţi etc. datorită proiectării lor inteligente. Dotările sunt excelente, singurul lucru ce ar mai fi trebuit adăugat constituindu-l controller-ul Gigabit Lan, ABIT NF7-S v2.0 fiind dotat cu unul Fast Ethernet. Conectarea harddisk-urilor Parallel ATA se poate face pe interfaţa Serial ATA prin intermediul convertorului Serilell.

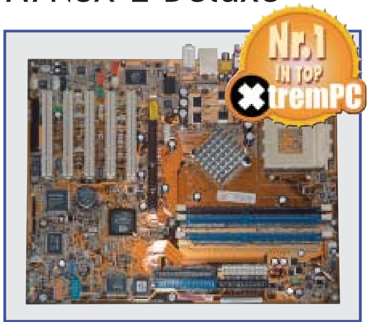
### PERFORMANŢE
ABIT NF7-S v2.0 foloseşte foarte bine chipset-ul nForce2 Ultra 400, în clasamentul final placa situându-se pe locul 2. Opţiunile de overclocking din BIOS sunt grupate în meniul SoftMenu III şi sunt bine documentate în manualul de utilizare.

### CONCLUZIE
ABIT NF7-S v2.0 reuşeşte să ţină cu uşurinţă pasul cu implementările mai noi ale chipset-ului nForce2 Ultra 400.

- Chipset: **nForce2 Ultra 400+MCP-T**
- Sloturi: **1 AGP 8X / 5 PC**
- Memorie / Capacitate: **DDR400 / 3GB**
- Conectori: **4 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, S/PDIF**
- ATA: **2xATA133**
- RAID: **2xSerial ATA**
- Extra: **ABIT Serilell**

**Verdict 7.509**

## ASUS A7N8X-E Deluxe




**97€ / 36 luni**
Depozitul de Calculatoare
Ultra PRO Computers
021-221.73.77 / 021-211.70.90

ASUS A7N8X-E Deluxe este o variantă îmbunătăţită a lui A7N8X Deluxe, schimbările fiind făcute la capitolul dotări.

### CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Faţă de primul model, A7N8X-E Deluxe încorporează un controller Gigabit Lan, plus cel Fast Ethernet NVIDIA. De asemenea, în partea inferioară a PCB-ului găsim un slot WiFi în care se poate monta o placă de reţea wireless produsă tot de ASUS. Layout-ul PCB-ului este foarte bun, DIMM-urile de memorie sunt depărtate de slotul AGP, conectorii IDE şi cel de alimentare ATX sunt plasaţi în partea dreapta-sus a plăcii şi pinii de pornire sunt coloraţi. ASUS A7N8X-E Deluxe este oferit cu bundle software constând din InterVideo WinDVD suite. Northbridge-ul este răcit pasiv cu un radiator de aluminiu de dimensiuni generoase. Slotul AGP Pro nu are mecanism de retenţie.

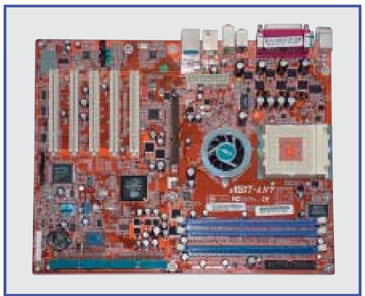
### PERFORMANŢE
Performanţele excelente au clasat ASUS A7N8X-E Deluxe pe locul 1 al testului. Opţiunile de overclocking sunt foarte bune şi permit chiar schimbarea multiplicatorului pentru procesoarele deblocate.

### CONCLUZIE
Performanţa şi dotările se îmbină perfect în ASUS A7N8X-E Deluxe.

- Chipset: **nForce2 Ultra 400+MCP-T**
- Sloturi: **1 AGP Pro / 5 PCI / 1 WiFi**
- Memorie / Capacitate: **DDR400 / 3GB**
- Conectori: **6 USB 2.0, 2 Firewire, S/PDIF, Dual Lan, S/PDIF**
- ATA: **2xATA133**
- RAID: **2xSerial ATA**
- Extra: **Bundle software**

**Verdict 7.539**

## ABIT AN7



**104€ / 24 luni**
Best Computers / Caro Group
Tape Computer / Ultra PRO Computers
021-303.01.91 / 021-313.71.09
021-330.57.83 / 021-211.70.90

Introducerea de chip-uri inteligente de control al parametrilor plăcilor de bază s-a concretizat la ABIT prin lansarea lui AN7.

### CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
µGuru este chip-ul proiectat de ABIT ce permite overclocking-ul dinamic al plăcii, acesta monitorizând temperaturile din sistem, turaţiile ventilatoarelor, voltajele etc. Pentru uşurarea sarcinii pasionaţilor de overclocking, ABIT a introdus şi un LED de diagnosticare ce afişează permanent starea sistemului, în cazul unei blocări putându-se afla motivul prin consultarea tabelului din manualul de utilizare. Conectorii IDE şi Serial ATA sunt amplasaţi strategic în partea inferioară a PCB-ului. Ventilatorul northbridge-ului este zgomotos la turaţie maximă.

### PERFORMANŢE
Din BIOS, din meniul SoftMenu III se poate face manual overclocking sau automat sub controlul µGuru. Performanţele în teste sunt constante, diferenţa faţă de primele clasate nefiind sesizabilă cu ochiul liber.

### CONCLUZIE
Introducerea chip-ului µGuru şi modificările aduse PCB-ului fac din ABIT AN7 un produs demn de luat în seamă.

- Chipset: **nForce2 Ultra 400+MCP-T**
- Sloturi: **1 AGP 8X / 5 PCI**
- Memorie / Capacitate: **DDR400 / 3GB**
- Conectori: **4 USB 2.0, 1 Firewire, Lan, S/PDIF**
- ATA: **2xATA133**
- RAID: **2xSerial ATA**
- Extra: **LED de diagnosticare, µGuru**

**Verdict 7.425**

## EPoX EP-8RDA3+



**82€ / 24 luni**
Best Computers / Depozitul de Calculatoare
021-303.01.91 / 021-221.73.77
www.bestcomputers.ro / www.itshop.ro

Semnul "+" din numele lui EPoX EP-8RDA3+ denotă un produs de top, cu dotări complete.

### CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Pe lângă cele 8 porturi USB 2.0, 2 Firewire, S/PDIF şi 2 controllere Fast Ethernet, EPoX a mai adăugat pentru EP-8RDA3+ un bundle format dintr-o şurubelniţă cu capăt detaşabil, cabluri IDE rotunjite şi radiatoare pentru tranzistoarele MosFet, care se încing foarte tare în timpul funcţionării pe toate plăcile de bază ce folosesc procesoare cu consum de curent ridicat. LED-ul de diagnosticare, des întâlnit pe plăcile EPoX, foloseşte la aflarea stării sistemului, util în cazul unui overclocking eşuat. Northbridge-ul are răcire activă, iar radiatorul şi grila ventilatorului sunt din cupru.

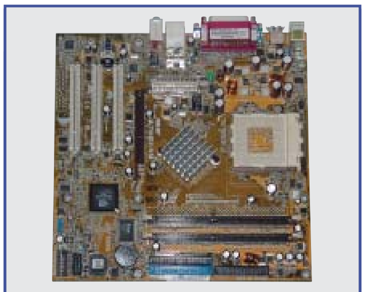
### PERFORMANŢE
Rezultatele în teste sunt foarte bune, la mică distanţă de plăcile din primele poziţii, iar stabilitatea este foarte bună. Overclocking-ul este încurajat de EPoX prin dotările foarte bogate din BIOS.

### CONCLUZIE
Dotările excelente ale lui EPoX EP-8RDA3+ sunt sprijinite de performanţe pe măsură, preţul nefiind foarte mare.

- Chipset: **nForce2 Ultra 400+MCP**
- Sloturi: **1 AGP / 5 PCI**
- Memorie / Capacitate: **DDR400 / 3GB**
- Conectori: **8 USB 2.0, 2 Firewire, S/PDIF, Dual Lan**
- ATA / RAID: **2xATA133 / 2xSerial ATA**
- Extra: **Radiatoare MosFet, şurubelniţă, cabluri IDE rotunjite, LED diagnosticare**

**Verdict 7.449**

## ASUS
### A7N8X-VM/400/TVOUT



**87.34$ / 36 luni**
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Deşi A7N8X-VM/400/TVOUT foloseşte chipset-ul nForce2 IGP ce suportă doar procesoarele cu FSB la 333MHz, ASUS a reuşit să ofere compatibilitatea cu procesoarele la 400MHz.

#### CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Fiind vorba de o placă de bază în format MicroATX, destinată segmentului de utilizatori cu buget redus, nu avem dotări precum Serial ATA, RAID sau Firewire. Totuşi, nivelul de integrabilitate este ridicat prin prezenţa plăcii video integrate cu nucleu GeForce 4 MX şi a portului TV-Out ce permite afişarea imaginii direct pe televizor. Răcirea northbridge-ului se face pasiv, cu un radiator din aluminiu. Pinii de pornire nu sunt coloraţi, iar marginile PCB-ului nu sunt rotunjite. Conectorul de alimentare ATX nu este plasat în cea mai bună poziţie.

#### PERFORMANŢE
Opţiunile de overclocking din BIOS lipsesc cu desăvârşire, iar memoria este setată automat, fiind puşi în situaţia de a lucra în mod asincron la 333MHz cu cei 400MHz ai FSB-ului procesorului. Performanţele au avut destul de suferit din această cauză.

#### CONCLUZIE
ASUS A7N8X-VM/400/TVOUT oferă un grad înalt de integrabilitate la un preţ bun.

- Chipset: **nForce2 IGP+MCP**
- Sloturi: **1 AGP 8X / 3 PCI**
- Memorie / Capacitate: **DDR400 / 2GB**
- Conectori: **4 USB 2.0, Lan, TV-Out**
- ATA: **2xATA133**
- RAID: **-**
- Extra: **Conectori S-Video şi Composite, placă video**

**Verdict 6.856**

## Gigabyte
### GA-7NNXP




**151.4$ / 36 luni**
Caro Group / Tornado Sistems
021-313.71.09 / 021-206.77.40
www.caro.ro / www.tornado.ro

GA-7NNXP este produsul de top Gigabyte pentru platforma Socket A.

#### CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Pe partea de dotări cutia lui GA-7NNXP este neîncăpătoare, Gigabyte incluzând un modul suplimentar DPS de îmbunătăţire a stabilităţii sistemului de alimentare a procesorului, o plăcuţă cu conectori Serial ATA externi, plăcuţa cu conectorii S/PDIF şi RCA, cablurile de conectare şi manualele de instalare şi utilizare. PCB-ul plăcii este şi el umplut cu chip-uri pentru cele două controllere Lan (dintre care unul de tipul Gigabit), Firewire şi IDE RAID. Gigabyte GA-7NNXP foloseşte codec-ul de sunet NVIDIA Soundstorm. Slotul AGP Pro nu are mecanism de retenţie. Northbridge-ul este răcit activ de un ventilator destul de zgomotos.

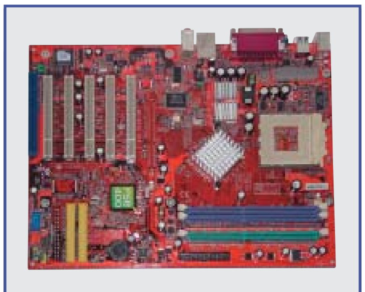
#### PERFORMANŢE
Rezultatele din teste s-au concretizat în ocuparea locului 3 în clasamentul final. Stabilitatea este excelentă, iar opţiunile de overclocking vor mulţumi majoritatea utilizatorilor.

#### CONCLUZIE
Cei care nu se sperie de preţul lui Gigabyte GA-7NNXP primesc un produs performant cu dotări complete.

- Chipset: **nForce2 Ultra 400+MCP-T**
- Sloturi: **1 AGP Pro 8X / 5 PCI**
- Memorie / Capacitate: **DDR400 / 3GB**
- Conectori: **6 USB 2.0, 2 Firewire, S/PDIF, Dual Lan**
- ATA: **2xATA133, 2xSerial ATA**
- RAID: **2xATA133**
- Extra: **Conectori Serial ATA externi, DPS**

**Verdict 7.508**

## MSI
### K7N2 Delta-L



**70.4€ / 36 luni**
Flamingo Computers / Skin Media
021-236.20.03 / 021-231.50.97
www.flamingo.ro / www.skin.ro

MSI K7N2 Delta-L a fost concepută pentru a oferi performanţe de top la un preţ accesibil.

#### CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Pentru a reduce costurile de producţie, MSI a înlăturat toate chip-urile adiţionale, oferind doar 6 porturi USB 2.0 şi controller Fast Ethernet, incluse în southbridge-ul MCP. Două dintre porturile USB sunt oferite pe o plăcuţă ce se montează în spatele carcasei ce mai oferă şi 4 LED-uri de diagnosticare a stării sistemului. Conectarea unităţilor IDE se face prin intermediul cablurilor rotunjite oferite de MSI. Pentru a asigura stabilitatea sistemului, tranzistoarele MosFet sunt acoperite cu radiatoare pasive de mari dimensiuni. MSI a decis să ofere un slot ACR, deşi funcţionalitatea acestuia este limitată de lipsa plăcilor ce folosesc această interfaţă.

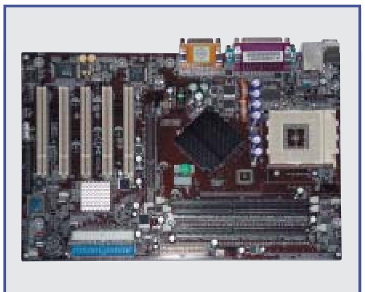
#### PERFORMANŢE
Rezultatele în teste ale lui MSI K7N2 Delta-L sunt foarte bune, diferenţele faţă de primele clasate fiind date de nota la dotări. Overclocking-ul este foarte bine susţinut prin prezenţa opţiunilor numeroase din BIOS.

#### CONCLUZIE
Performanţele şi preţul scăzut sunt atuurile lui MSI K7N2 Delta-L.

- Chipset: **nForce2 Ultra 400+MCP**
- Sloturi: **1 AGP / 5 PCI / 1 ACR**
- Memorie / Capacitate: **DDR400 / 3GB**
- Conectori: **6 USB 2.0, Lan**
- ATA: **2xATA133**
- RAID: **-**
- Extra: **Plăcuţă de diagnosticare, cabluri IDE rotunjite**

**Verdict 7.453**

## Chaintech
### Summit CT-7NJL4



**58$ / 36 luni**
Net Brinel Computers
0264-41.46.10
www.brinel.ro

Seria Summit de la Chaintech se adresează segmentului de utilizatori sensibili la preţ.

#### CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Reducerea preţului plăcilor din seria Summit se face prin neintroducerea de chip-uri adiţionale pe PCB şi renunţarea la mai multe opţiuni din BIOS. Reducerea dimensiunilor PCB-ului faţă de standardul ATX duce la înghesuirea sloturilor, înlocuirea memoriei RAM făcându-se foarte greu când în sistem este instalată o placă video AGP. Spaţiul din partea de jos a socket-ului este micşorat de prezenţa unui şir de condensatori. Răcirea northbridge-ului şi a southbridge-ului se face pasiv, prin radiatoare din aluminiu.

#### PERFORMANŢE
Deşi Chaintech Summit CT-7NJL4 a fost cea mai slabă placă de bază cu chipset nForce2 Ultra 400, diferenţa faţă de prima clasată a fost de doar 4%, nota de la dotări fiind în mare măsură responsabilă de acest rezultat. Pe partea de overclocking putem modifica doar FSB-ul procesorului.

#### CONCLUZIE
Preţul de achiziţie este foarte mic, în schimb fiind oferit un produs compatibil cu cele mai noi procesoare Athlon XP.

- Chipset: **nForce2 Ultra 400+MCP**
- Sloturi: **1 AGP 8X / 5 PCI**
- Memorie / Capacitate: **DDR400 / 3GB**
- Conectori: **2 USB 2.0, Lan**
- ATA: **2xATA133**
- RAID: **-**
- Extra: **-**

**Verdict 7.247**




# Bucură-te de un birou mai mare, la un preț foarte mic!

**HP All-in-One. Imprimantă. Scaner. Copiator. Fax. Relaxare.**

Compact și extrem de ergonomic, multifuncționalul HP LaserJet 3380 satisface în mod eficient nevoile principale ale afacerii tale, cum ar fi tipărirea, scanarea, copierea și trimiterea documentelor prin fax. Astfel, munca ta devine mai ușoară, iar spațiul în care lucrezi, mai aerisit. Simplu de utilizat și întreținut, HP LaserJet 3380 este creat pentru a-ți oferi maxim de confort, la un preț foarte mic, fără a compromite viteza sau calitatea. Cu HP LaserJet 3380 te bucuri de timp, spațiu și costuri reduse.
Iar zilele tale de lucru sunt mult mai relaxante.



HP LaserJet 3015
Imprimantă, scaner vertical, copiator, fax
14 ppm, 1200 dpi imprimare/copiere
Prima pagină în 10 sec din cold start
32MB RAM standard, 2 MB memorie fax
Scaner color, 600 dpi, ADF 30 pag
Scaner flatbed A4 extins și ADF de 50 pagini
Fax: 33kbps, PC FAX inteligent
Conectare USB și paralel
369 €



HP LaserJet 3020/3030*
Imprimantă, scaner flat, copiator, fax*
14 ppm, 1200 dpi la imprimare/copiere
32MB RAM, 2 MB memorie fax*
Scaner color ADF 50 pag, 600 dpi optic
Scaner flatbed A4 extins și ADF de 50 pagini
Conectare USB și paralel
409 €/499 €



HP LaserJet 3380
Imprimantă, scaner flat, copiator, fax
19 ppm, 1200 dpi la imprimare/copiere
Prima pagină în 8 sec din cold start
32 MB RAM standard, 96 MB opțional
Scaner color cu ADF 50 pag, format Legal
Fax: 33 kbps, memorie 220 pag, PC FAX
Conectare USB și paralel
729 €

hp® invent

**Pentru produsele cumpărate între 1 aprilie - 31 iulie 2004, primești CarePack service gratuit 3 ani (piese și manoperă), prin partenerii:**
**București:** Alsys Data, tel.: (021) 411 26 26 ; Amerilex, tel.: (021) 232 63 80 ; Qnet, tel.: (021) 211 49 61;
**Timișoara:** Eta 2U, tel.: (0256) 220 287; **Cluj:** Net Brinel, tel.: (0264) 430 280; Sistec, tel.: (0264) 590 282;
**Constanța:** Forte Systems, tel.: (0241) 698 104; **Brașov:** 2NET Computers, tel.: (0268) 427 500.
Demonstrații live la **Look in.HP INteractive Center**: B-dul Știrbei Vodă nr. 95, sector 1, tel.: (021) 222 20 72.

## Gigabyte
## GA-7N400 Pro2



**108.7$ / 36 luni**
Best Computers / Caro Group
Quartz Computer / Tornado Sistems
021-303.01.91 / 021-313.71.09
021-410.99.48 / 021-206.77.40

Prima privire aruncată asupra lui GA-7N400 Pro2 relevă un produs tipic Gigabyte.

### CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Gigabyte GA-7N400 Pro2 nu face rabat la dotări pentru a obţine un preţ foarte scăzut. Placa este practic împânzită de chip-uri ce oferă controllere Lan, conectori RAID şi Firewire. Totuşi, amplasarea componentelor nu este înghesuită, memoria RAM putând fi montată când în slotul AGP este instalată o placă video. Răcirea northbridge-ului se face pasiv. Numărul de DIMM-uri instalat de Gigabyte este patru, deşi cantitatea maximă de memorie instalabilă a rămas de 4GB. Toate sloturile şi conectorii sunt viu coloraţi pentru identificarea uşoară.

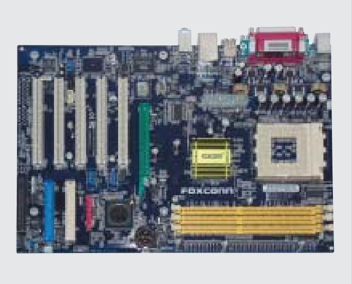
### PERFORMANŢE
Overclocking-ul beneficiază de un suport destul de bun în BIOS, o opţiune notabilă ce lipseşte fiind cea de modificare a multiplicatorului procesorului. Rezultatele în teste sunt la nivelul chipset-ului nForce2 Ultra 400, diferenţele faţă de concurenţă nefiind vizibile.

### CONCLUZIE
Gigabyte GA-7N400 Pro2 este un produs competitiv din punctul de vedere al preţului şi al performanţei oferite.

- Chipset: **nForce2 Ultra400+MCP**
- Sloturi: **1 AGP 8X / 5 PCI**
- Memorie / Capacitate: **DDR400 / 3GB**
- Conectori: **6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, S/PDIF**
- ATA: **2xATA133, 2xSerial ATA**
- RAID: **2xATA133**
- Extra: -

**Verdict 7.448**

## Foxconn
## 600A1-6LRS



**66.6$ / 36 luni**
Tape Computer
021-330.57.83
www.tape.ro

În premieră în laboratorul hardware XtremPC am avut o placă de bază produsă de Foxconn, chipset-ul folosit pentru 600A1-6LRS fiind VIA KT600.

### CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Pentru a reduce foarte mult costurile, singurele dotări introduse pe lângă cele incluse în southbridge-ul lui KT600 constau din două porturi Serial ATA, configurabile şi în matrice RAID. Valoarea produsului este crescută şi de includerea lui Norton Internet Security 2004 ca bundle software. Layout-ului lui Foxconn 600A1-6LRS îi putem reproşa doar amplasarea conectorului de alimentare ATX. Răcirea northbridge-ului se face cu un radiator de mici dimensiuni, cu sigla Foxconn.

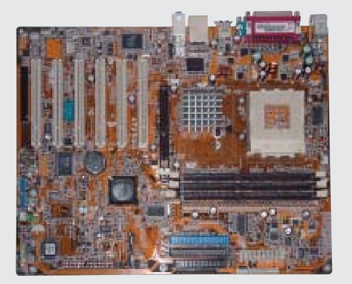
### PERFORMANŢE
Rezultatele în teste sunt cele mai slabe comparativ cu plăcile ce folosesc acelaşi chipset. Totuşi, diferenţele sunt de doar 4% faţă de MSI KT6V-LSR. Pentru overclocking avem în BIOS opţiunea schimbării FSB-ului între 100 şi 232MHz.

### CONCLUZIE
Foxconn 600A1-6LRS are ca principal avantaj preţul scăzut, ca dezavantaje fiind performanţa şi BIOS-ul slab dotat.

- Chipset: **KT600+VT8237**
- Sloturi: **1 AGP 8X / 5 PCI**
- Memorie / Capacitate: **DDR400 / 3GB**
- Conectori: **4 USB 2.0, Lan**
- ATA: **2xATA133**
- RAID: **2xSerial ATA**
- Extra: **Bundle software**

**Verdict 6.801**

## ASUS
## A7V600 EAY



**76.69$ / 36 luni**
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Avantajul folosirii unui chipset mai ieftin, precum KT600, este oferirea de dotări suplimentare fără a ridica prea mult preţul produsului.

### CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Adoptarea acestei strategii de către ASUS a permis integrarea în A7V600 EAY a unui controller Gigabit Lan, a unui slot WiFi în care poate fi instalată o placă de reţea wireless ASUS şi a ieşirii optice S/PDIF. Controller-ul pentru cele două porturi Serial ATA configurabile şi în matrice RAID este inclus în southbridge-ul lui KT600. Conectorii IDE, floppy şi de alimentare sunt plasaţi convenabil în partea dreaptă superioară a PCB-ului. Trebuie remarcate marginile rotunjite ale PCB-ului, pinii de pornire coloraţi şi mecanismul solid de retenţie al plăcii video. ASUS A7V600 EAY nu foloseşte conectorul de alimentare de +12V cu patru pini al surselor ATX 2.03.

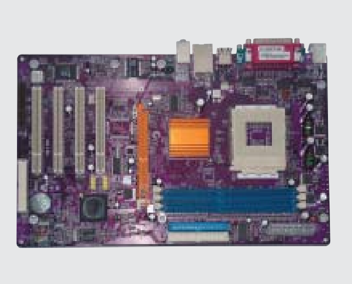
### PERFORMANŢE
Testele au plasat ASUS A7V600 EAY pe locul 2 în rândul plăcilor cu VIA KT600. Overclocking-ul este bine implementat în BIOS-ul AMI al lui ASUS A7V600 EAY.

### CONCLUZIE
ASUS A7V600 EAY se remarcă prin dotări bune şi o implementare foarte performantă a chipset-ului VIA KT600.

- Chipset: **KT600+VT8237**
- Sloturi: **1 AGP 8X / 6 PCI / 1 WiFi**
- Memorie / Capacitate: **DDR400 / 3GB**
- Conectori: **6 USB 2.0, Gigabit Lan, S/PDIF**
- ATA: **2xATA133**
- RAID: **2xSerial ATA**
- Extra: -

**Verdict 7.029**

## ECS
## KT600-A



**49.87$ / 24 luni**
Senso Micro
021-211.97.99
www.senso.ro

Cunoscut pentru soluţiile sale cu preţ scăzut, ECS oferă prin KT600-A un produs cu dotări medii.

### CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Reducerea dimensiunilor PCB-ului lui ECS KT600-A nu are impact negativ asupra amplasării componentelor, DIMM-urile de memorie putând fi instalate fără scoaterea plăcii video, iar conectorii IDE, Serial ATA şi de alimentare ATX sunt aşezaţi pe marginea dreaptă a plăcii. Un plus la capitolul ergonomie îl reprezintă pinii de pornire coloraţi şi marginile rotunjite ale PCB-ului. Spaţiul mare din jurul socket-ului permite şi instalarea de coolere de mari dimensiuni. Răcirea northbridge-ului se face printr-un radiator de mici dimensiuni. De remarcat sunt cei doi conectori Serial ATA configurabili în matrice RAID.

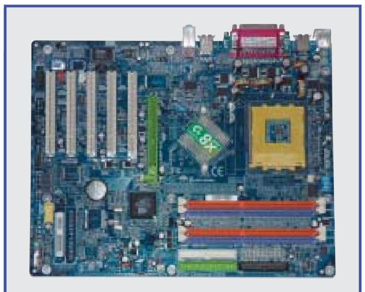
### PERFORMANŢE
Rezultatele obţinute clasează ECS KT600-A în mijlocul plăcilor cu chipset VIA KT600. Overclocking-ul este foarte slab implementat, în BIOS putând fi modificat doar FSB-ul între 100 şi 233MHz.

### CONCLUZIE
Dacă performanţele lui ECS KT600-A nu impresionează, trebuie să ţinem totuşi cont de ergonomia bună şi de preţul scăzut.

- Chipset: **KT600+VT8237**
- Sloturi: **1 AGP 8X / 4 PCI / 1 CNR**
- Memorie / Capacitate: **DDR400 / 3GB**
- Conectori: **4 USB 2.0, Lan**
- ATA: **2xATA133**
- RAID: **2xSerial ATA**
- Extra: -

**Verdict 6.862**

## Gigabyte
## GA-7N400



**61€ / 36 luni**
Tornado Sistems / Ultra PRO Computers
021-206.77.40 / 021-211.70.90
www.tornado.ro / www.ultrapro.ro

Pentru GA-7N400, Gigabyte a optat pentru înlăturarea dotărilor care ar fi crescut preţul plăcii prea mult.

### CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
GA-7N400 este cea mai slab dotată placă din familia de plăci 7N400 de la Gigabyte. Pe PCB-ul lui GA-7N400 se pot observa locurile în care modelele mai scumpe au instalate chip-uri RAID şi controllere Lan. Dintre facilităţile specifice plăcilor de bază Gigabyte este notabilă lipsa Dual BIOS-ului. Ergonomia plăcii este excelentă, componentele fiind foarte bine plasate pe PCB. Northbridge-ul este răcit pasiv cu un radiator foarte redus ca dimensiuni.

### PERFORMANŢE
Rezultatele în teste plasează Gigabyte GA-7N400 în prima parte a clasamentului, la diferenţe nu foarte mari de concurenţii mai bine plasaţi. Stabilitatea lui GA-7N400 pe durata testelor a fost ireproşabilă. Prin apăsarea combinaţiei de taste CTRL+F1 în BIOS avem acces la opţiuni suplimentare de overclocking.

### CONCLUZIE
Cei care pot face abstracţie de lipsa dotărilor vor găsi în Gigabyte GA-7N400 un produs solid cu performanţe peste medie.

- Chipset: **nForce2 Ultra400+MCP**
- Sloturi: **1 AGP 8X / 5 PCI**
- Memorie / Capacitate: **DDR400 / 3GB**
- Conectori: **6 USB 2.0**
- ATA: **2xATA133**
- RAID: -
- Extra: -

**Verdict 7.262**

## EPoX
## EP-8RDA3I




**64.69$ / 36 luni**
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

EP-8RDA3I este un produs din mijlocul gamei de plăci de bază 8RDA3 de la EPoX.

### CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Dotările au fost reduse la controller Lan, ieşire optică S/PDIF şi LED de diagnosticare pentru EP-8RDA3I. Pe PCB se pot observa locurile în care se montează controller-ul Serial ATA RAID şi Firewire pentru variantele mai scumpe. Rotunjirea marginilor PCB-ului şi colorarea pinilor de pornire sunt o practică adoptată de majoritatea producătorilor, inclusiv de EPoX. Atât northbridge-ul, cât şi southbridge-ul sunt răcite pasiv prin radiatoare de cupru. Ca aspect negativ la capitolul ergonomie trebuie notat amplasamentul conectorilor de alimentare ATX, ei stând în calea de evacuare a aerului din carcasă.

### PERFORMANŢE
Clasarea în a doua jumătate a categoriei plăcilor cu chipset nForce2 Ultra 400 este cauzată şi de dotările medii. Opţiunile de overclocking sunt excelente, iar placa este stabilă în orice condiţii.

### CONCLUZIE
Stabilitatea solidă şi performanţa bună la preţ accesibil sunt avantajele oferite de EPoX EP-8RDA3I.

- Chipset: **nForce2 Ultra400+MCP**
- Sloturi: **1 AGP 8X / 5 PCI**
- Memorie / Capacitate: **DDR400 / 3GB**
- Conectori: **4 USB 2.0, Lan, S/PDIF**
- ATA: **2xATA133**
- RAID: -
- Extra: **LED de diagnosticare**

**Verdict 7.279**

## Gigabyte
## GA-7VT600 1394



**75.4$ / 36 luni**
Caro Group / Quartz Computer
Tornado Sistems
021-313.71.09 / 021-410.99.48
021-206.77.40

Folosirea unui chipset mai ieftin are avantajul că se pot adăuga chip-uri suplimentare fără a creşte prea mult preţul plăcii de bază, lucru realizat şi de Gigabyte cu GA-7VT600 1394.

### CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Pe PCB-ul lui Gigabyte GA-7VT600 1394 se pot observa locurile în care pe modelele mai avansate sunt instalate chip-uri IDE RAID şi Dual BIOS. Layout-ul componentelor este exemplar, în special poziţionarea DIMM-urilor de memorie faţă de slotul AGP. Acesta din urmă este dotat cu un sistem eficace de retenţie a plăcii video. Conectorii IDE, floppy şi de alimentare sunt plasaţi aproape de marginea dreaptă superioară a PCB-ului. Demnă de remarcat la o placă de bază cu un preţ aşa de scăzut este includerea unui controller Firewire.

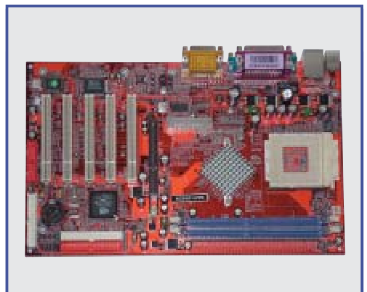
### PERFORMANŢE
Gigabyte GA-7VT600 1394 a fost devansată de doar două plăci cu chipset VIA KT600. Opţiunile de overclocking sunt medii, lipsind posibilitatea schimbării multiplicatorului.

### CONCLUZIE
Principalul argument în achiziţionarea lui Gigabyte GA-7VT600 1394 este performanţa oferită la un preţ foarte accesibil.

- Chipset: **KT600+VT8237**
- Sloturi: **1 AGP 8X / 5 PCI**
- Memorie / Capacitate: **DDR400 / 3GB**
- Conectori: **6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan**
- ATA: **2xATA133**
- RAID: **2xSerial ATA**
- Extra: **Bundle software**

**Verdict 6.993**

## Jetway
## N2PAP-LITE



**44€ / 24 luni**
Ultra PRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

În încercarea de a contracara preţul scăzut al chipset-urilor concurentului VIA, NVIDIA a lansat chipset-ul single channel nForce2 400, folosit şi de Jetway N2PAP-LITE.

### CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Formatul plăcii nu este Full-ATX, însă acest lucru nu are un impact negativ asupra amplasării componentelor, putând înlocui cu uşurinţă DIMM-urile de memorie când în slotul AGP avem instalată o placă video. Dotările plăcii sunt limitate la două porturi USB 2.0 şi controller Fast Ethernet. Northbridge-ul este răcit pasiv de un radiator de aluminiu. Ne-am fi dorit să avem pini de pornire coloraţi şi margini rotunjite la PCB.

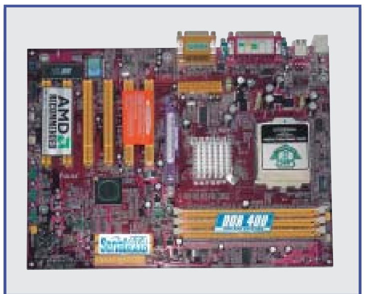
### PERFORMANŢE
Din punctul de vedere al performanţei, Jetway N2PAP-LITE s-a clasat după plăcile cu chipset nForce2 Ultra 400 şi înaintea celor cu VIA KT600. Lipsa controller-ului de memorie dual channel s-a tradus în rezultate mai slabe în jocuri, aplicaţiile nefiind influenţate semnificativ. Opţiunile de overclocking sunt medii, fără a avea posibilitatea modificării multiplicatorului.

### CONCLUZIE
Jetway N2PAP-LITE este oferit la un preţ foarte bun, raportat la performanţa primită în schimb.

- Chipset: **nForce2 400+MCP**
- Sloturi: **1 AGP 8X / 5 PCI**
- Memorie / Capacitate: **DDR400 / 2GB**
- Conectori: **2 USB 2.0, Lan**
- ATA: **2xATA133**
- RAID: -
- Extra: -

**Verdict 7.217**

## Soltek
## SL-KT600-R



**66.9$ / 12 luni**
DECK Computers International
021-434.34.00
www.deck.ro

Soltek SL-KT600-R este un produs ce încearcă să aducă alte avantaje pe lângă cel al compatibilității cu cele mai noi procesoare cu nucleu Barton.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Despre dotările lui SL-KT600-R putem spune că Soltek s-a concentrat mai mult pe bundle-ul software, unde avem aplicațiile PC-cillin 2004, VirtualDrive7, RestoreIT!3 Lite, PartitionMagic 6.0 SE și DriveImage 4.0, decât pe cele hardware. Pe partea de hardware avem controller Serial ATA RAID, dar lipsește cel Lan. Conectorii IDE, Serial ATA și floppy sunt grupați în partea dreaptă inferioară a PCB-ului. Scoaterea DIMM-urilor de memorie este incomodată de prezența plăcii video în slotul AGP. Northbridge-ul este răcit pasiv de un radiator de aluminiu.

### PERFORMANȚE

Rezultatele în teste nu sunt de top, însă pot fi mărite ușor prin overclocking datorită opțiunilor bogate din BIOS ce permit chiar schimbarea valorii multiplicatorului procesorului.

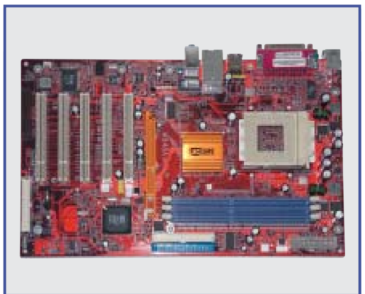
### CONCLUZIE

Bundle-ul software bogat oferit constituie un punct forte al lui Soltek SL-KT600-R.

- Chipset: **KT600+VT8235**
- Sloturi: **1 AGP 8X / 6 PCI**
- Memorie / Capacitate: **DDR400 / 3GB**
- Conectori: **2 USB 2.0**
- ATA: **2xATA133**
- RAID: **2xSerial ATA**
- Extra: **Bundle software**

**Verdict 6.815**

## PC Chips
## M848A



**33.9$ / 12 luni**
DECK Computers International
021-434.34.00
www.deck.ro

PC Chips M848A nu pune accentul pe dotări și performanță, ci pe accesibilitate.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Pentru construirea unui PC capabil să ruleze aplicații office este suficient un chipset mai slab, precum SiS748. Atuurile acestui chipset constau în compatibilitatea cu procesoarele cu FSB la 400MHz și integrarea unui controller Fast Ethernet. Pentru scăderea și mai mult a prețului, PC Chips a redus dimensiunile PCB-ului, acest lucru având un impact negativ asupra DIMM-urilor plasate prea aproape de slotul AGP și a conectorilor IDE ce sunt incomodați de plăcile video prea lungi. Interesantă este plasarea verticală a bateriei CMOS-ului, ce este ușor de înlocuit în acest fel.

### PERFORMANȚE

Deși s-a clasat pe ultimul loc în test, PC Chips M848A este separată de ocupanta locului întâi de doar 15%. Overclocking-ul nu este punctul forte al lui PC Chips M848A, opțiunile BIOS-ului fiind foarte sărace.

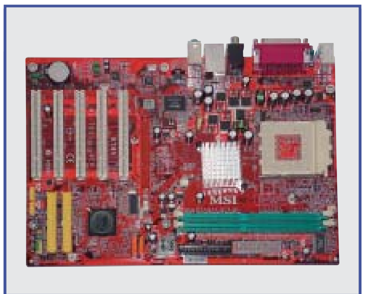
### CONCLUZIE

PC Chips M848A are cel mai mic preț din test, un atu de necontestat dacă luăm în calcul faptul că au existat concurenți cu un preț de aproape cinci ori mai mare.

- Chipset: **SiS748+963L**
- Sloturi: **1 AGP 8X / 5 PCI / 1 CNR**
- Memorie / Capacitate: **DDR400 / 3GB**
- Conectori: **4 USB 2.0, Lan**
- ATA: **2xATA133**
- RAID: **-**
- Extra: **-**

**Verdict 6.524**

## MSI
## KT6V-LSR



**66€ / 36 luni**
Flamingo Computers / Skin Media
021-236.20.03 / 021-231.50.97
www.flamingo.ro / www.skin.ro

Raportul foarte bun preț/performanță oferit de VIA KT600 a dus la adoptarea sa de către aproape toți producătorii, printre care și MSI pentru KT6V-LSR.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

În ciuda prețului scăzut, MSI KT6V-LSR reușește să ofere conectori Serial ATA configurabili în mod RAID, ieșire optică S/PDIF, cabluri IDE rotunjite și chip-ul CoreCell de overclocking dinamic al sistemului. Singurele lucruri ce lipsesc pentru o dotare de top sunt conectorii Firewire și controller-ul Gigabit Lan, cel livrat fiind Fast Ethernet. Așezarea componentelor pe PCB este foarte bine gândită, ele fiind bine spațiate. Northbridge-ul are răcire pasivă.

### PERFORMANȚE

MSI KT6V-LSR a fost cea mai rapidă placă de bază cu chipset VIA KT600, stabilitatea fiind excelentă pe timpul funcționării. Opțiunile de overclocking includ posibilitatea schimbării multiplicatorului procesorului, a FSB-ului și a tensiunilor procesorului, memoriei și slotului AGP.

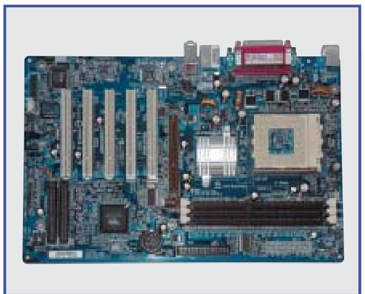
### CONCLUZIE

MSI KT6V-LSR este un produs performant ce nu face rabat la dotări pentru a avea un preț accesibil.

- Chipset: **KT600+VT8237**
- Sloturi: **1 AGP 8X / 5 PCI**
- Memorie / Capacitate: **DDR400 / 2GB**
- Conectori: **6 USB 2.0, Lan, S/PDIF**
- ATA: **2xATA133**
- RAID: **2xSerial ATA**
- Extra: **Cabluri IDE rotunjite, CoreCell**

**Verdict 7.086**

## Gigabyte
## GA-7VT600-RZ



**52€ / 36 luni**
Tornado Sistems / Ultra PRO Computers
021-206.77.40 / 021-211.70.90
www.tornado.ro / www.ultrapro.ro

Seria RZ de la Gigabyte a fost introdusă pentru a acoperi segmentul de plăci de bază cu preț foarte scăzut. Gigabyte GA-7VT600-RZ folosește chipset-ul VIA KT600.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Dotările lui Gigabyte GA-7VT600-RZ sunt reduse la două porturi USB 2.0 și la un controller Fast Ethernet. Pentru a crește valoarea plăcii, în pachet este livrat programul Norton Internet Security 2004. Pe partea de layout al PCB-ului, avem ca punct pozitiv rotunjirea marginilor și ca aspecte negative apropierea prea mare dintre DIMM-uri și slotul AGP și plasarea conectorilor IDE în continuarea ultimului slot PCI.

### PERFORMANȚE

Prin setarea opțiunii "Top performance" din BIOS, FSB-ul lui Gigabyte GA-7VT600-RZ este mărit la 205MHz, ducând la o creștere a performanței generale. Cum nu toate memoriile DDR400 sunt capabile să funcționeze la 410MHz, am lăsat opțiunea dezactivată pentru corectitudinea rezultatelor.

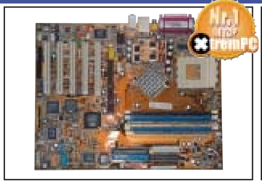
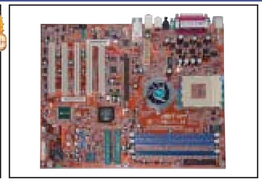
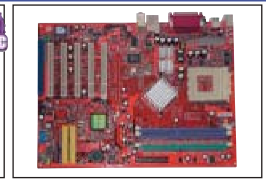
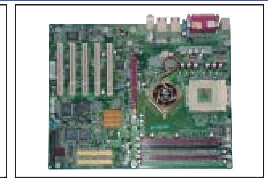
### CONCLUZIE

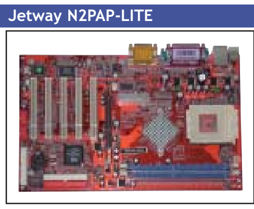
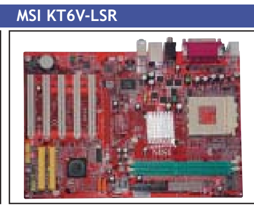
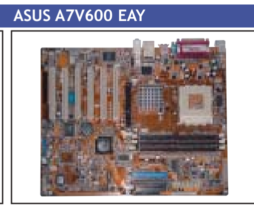
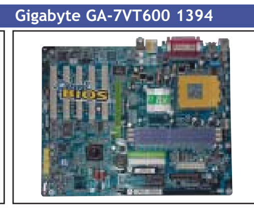
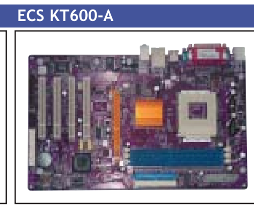
Chiar dacă nu impresionează prin dotări, Gigabyte GA-7VT600-RZ are performanțe rezonabile și un preț foarte accesibil.

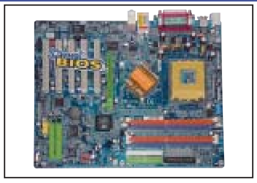
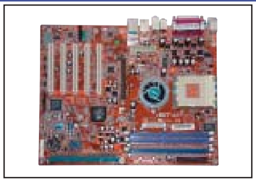
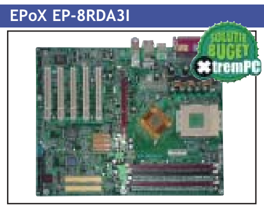
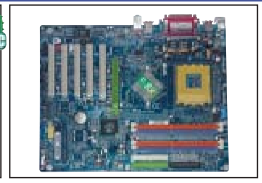
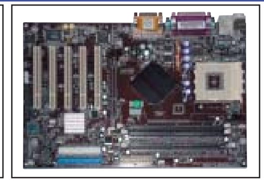
- Chipset: **KT600+VT8237**
- Sloturi: **1 AGP 8X / 5 PCI**
- Memorie / Capacitate: **DDR400 / 3GB**
- Conectori: **2 USB 2.0, Lan**
- ATA: **2xATA133**
- RAID: **-**
- Extra: **Bundle software**

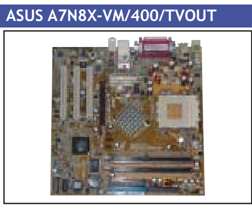
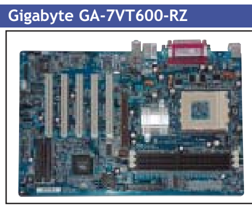
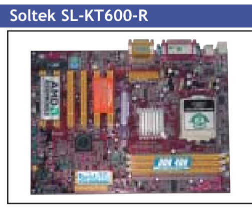
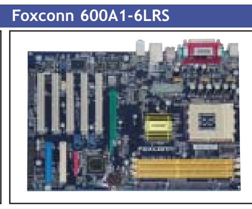
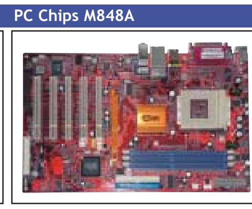
**Verdict 6.855**


BenQ
Vara aceasta, loviturile libere vor fi cu 25% mai puternice.
BenQ. Plăcerea în Tehnologia Informației.
BenQ este partener oficial UEFA EURO 2004 pentru transmisiile multimedia și statistici. Monitorul LCD BenQ FP783 cu tehnologia sa de ultimă oră are cel mai rapid timp de răspuns, 12ms (cu 4ms mai rapid decât majoritatea monitoarelor LCD). Ce altă variantă ai pentru a urmări acțiunea? BenQ FP783 nu îți oferă doar o imagine fluidă, clară și fără întreruperi - cu el acțiunea prinde viață! Bucură-te mai mult la BenQEuro2004.com
UEFA Euro 2004 PORTUGAL
BenQ
OFFICIAL IT PARTNER
TORNADO SYSTEMS
București, Jiului 2-4, Bloc Tornado;
tel: 021 2067740; fax: 021 3129820.
www.tornado.ro
În orașul tău
prin rețeaua de parteneri
TWISTER
08008 - TWISTER
08008 - 89478
telverde
www.twister.ro

| | ASUS A7N8X-E Deluxe | ABIT NF7-S v2.0 | Gigabyte GA-7NNXP | MSI K7N2 Delta-L | EPoX EP-8RDA3+ |
|---|---|---|---|---|---|
| |  |  |  |  |  |
| Preţ | 97€ | 95€ | 151.4$ | 70.4€ | 82€ |
| Detalii tehnice | | | | | |
| Chipset | nForce2 Ultra 400+MCP-T | nForce2 Ultra 400+MCP-T | nForce2 Ultra 400+MCP-T | nForce2 Ultra 400+MCP | nForce2 Ultra 400+MCP |
| Sloturi | 1 AGP Pro / 5 PCI / 1 WiFi | 1 AGP 8X / 5 PCI | 1 AGP Pro 8X / 5 PCI | 1 AGP / 5 PCI / 1 ACR | 1 AGP / 5 PCI |
| Porturi USB 2.0 / Firewire | 6 / 2 | 4 / 2 | 6 / 2 | 6 / - | 8 / 2 |
| Controller Lan | 100Mbit+Gigabit | 100Mbit | 100Mbit+Gigabit | 100Mbit | 2x100Mbit |
| ATA | 2xATA133 | 2xATA133 | 2xATA133, 2xSerial ATA | 2xATA133 | 2xATA133 |
| RAID | 2xSerial ATA | 2xSerial ATA | 2xATA133 | - | 2xSerial ATA |
| Overclocking | | | | | |
| FSB | 100-300MHz | 100-300MHz | 100-300MHz | 100-233MHz | 100-250MHz |
| Multiplicator | 6.5X-17X | 5X-22X | 5X-22.5X | 7X-13X | 5X-24X |
| V Core/DIMM/AGP/Chipset | Da/Da/Da/Nu | Da/Da/Da/Da | Da/Da/Da/Nu | Da/Da/Da/Nu | Da/Da/Da/Da |
| Rezultate teste | | | | | |
| Quake 3 640x480 | 336.8 | 337.3 | 327.9 | 335.3 | 329.6 |
| Serious Sam 640x480 | 208.9 | 209 | 213.1 | 212.1 | 209.1 |
| 3DMark2001SE 640x480 | 18829 | 19030 | 18583 | 18995 | 18869 |
| Comanche 4 640x480 | 49.98 | 50.59 | 50.77 | 50.58 | 49.95 |
| UT 2003 640x480 | 204.56 | 203.1 | 199.76 | 202.86 | 199.68 |
| Conversie WAV-MP3 | 26" | 28" | 26" | 26" | 27" |
| Arhivare WinACE | 8'45" | 8'23" | 8'49" | 8'29" | 8'42" |
| PCMark2004 CPU | 3779 | 3811 | 3749 | 3776 | 3779 |
| Sandra 2004 Mem. Int MB/s | 3043 | 3063 | 2835 | 293 6 | 2837 |
| PCMark2004 HDD | 3562 | 3596 | 3541 | 36510 | 3550 |
| Note teste | | | | | |
| Performanţă jocuri | 3.747 | 3.759 | 3.727 | 3.765 | 3.715 |
| Performanţă aplicaţii | 3.122 | 3.140 | 3.081 | 3.148 | 3.084 |
| Dotări | 0.670 | 0.610 | 0.700 | 0.540 | 0.650 |
| Verdict | 7.539 | 7.509 | 7.508 | 7.453 | 7.449 |

| | Jetway N2PAP-LITE | MSI KT6V-LSR | ASUS A7V600 EAY | Gigabyte GA-7VT600 1394 | ECS KT600-A |
|---|---|---|---|---|---|
| |  |  |  |  |  |
| Preţ | 44€ | 66€ | 76.69$ | 75.4$ | 49.87$ |
| Detalii tehnice | | | | | |
| Chipset | nForce2 400+MCP | KT600+VT8237 | KT600+VT8237 | KT600+VT8237 | KT600+VT8237 |
| Sloturi | 1 AGP 8X / 5 PCI | 1 AGP 8X / 5 PCI | 1 AGP 8X / 6 PCI / 1 WiFi | 1 AGP 8X / 5 PCI | 1 AGP 8X / 4 PCI / 1 CNR |
| Porturi USB 2.0 / Firewire | 2 / - | 6 / - | 6 / - | 6 / 2 | 4 / - |
| Controller Lan | 100Mbit | 100Mbit | Gigabit | 100Mbit | 100Mbit |
| ATA | 2xATA133 | 2xATA133 | 2xATA133 | 2xATA133 | 2xATA133 |
| RAID | - | 2xSerial ATA | 2xSerial ATA | 2xSerial ATA | 2xSerial ATA |
| Overclocking | | | | | |
| FSB | 100-250MHz | 100-280MHz | 100-250MHz | 100-254MHz | 100-233MHz |
| Multiplicator | Nu | 6X-15X | 5X-22X | Nu | Nu |
| V Core/DIMM/AGP/Chipset | Da/Da/Da/Nu | Da/Da/Da/Nu | Da/Da/Da/Nu | Da/Da/Da/Nu | Nu/Nu/Nu/Nu |
| Rezultate teste | | | | | |
| Quake 3 640x480 | 316 | 285.9 | 286.5 | 284.9 | 287.7 |
| Serious Sam 640x480 | 210.9 | 197.6 | 192.9 | 192.5 | 194.2 |
| 3DMark2001SE 640x480 | 18142 | 18141 | 17763 | 17685 | 17945 |
| Comanche 4 640x480 | 49.45 | 48.97 | 48.2 | 48.25 | 48.56 |
| UT 2003 640x480 | 195.86 | 193.36 | 188.39 | 186.86 | 188.48 |
| Conversie WAV-MP3 | 27" | 26" | 27" | 27" | 27" |
| Arhivare WinACE | 9'2" | 9'17" | 9'43" | 9'55" | 9'42" |
| PCMark2004 CPU | 3758 | 3707 | 3707 | 3702 | 3649 |
| Sandra 2004 Mem. Int MB/s | 2829 | 2783 | 2649 | 2615 | 2690 |
| PCMark2004 HDD | 3571 | 3484 | 3588 | 3611 | 3160 |
| Note teste | | | | | |
| Performanţă jocuri | 3.644 | 3.514 | 3.451 | 3.438 | 3.471 |
| Performanţă aplicaţii | 3.133 | 3.022 | 2.988 | 2.975 | 2.881 |
| Dotări | 0.440 | 0.550 | 0.590 | 0.580 | 0.510 |
| Verdict | 7.217 | 7.086 | 7.029 | 6.993 | 6.862 |

| Gigabyte GA-7N400 Pro2 | ABIT AN7 | EPoX EP-8RDA3I | Gigabyte GA-7N400 | Chaintech Summit CT-7NJL4 | |
|---|---|---|---|---|---|
|  | <br> |  |  |  | |
| 108.7$ | 104€ | 64.69$ | 61€ | 58$ | Preț |
| | | | | | Detalii tehnice |
| nForce2 Ultra400+MCP | nForce2 Ultra 400+MCP-T | nForce2 Ultra400+MCP | nForce2 Ultra400+MCP | nForce2 Ultra 400+MCP | Chipset |
| 1 AGP 8X / 5 PCI | 1 AGP 8X / 5 PCI | 1 AGP 8X / 5 PCI | 1 AGP 8X / 5 PCI | 1 AGP 8X / 5 PCI | Sloturi |
| 6 / 2 | 4 / 1 | 4 / - | 6 / - | 2 / - | Porturi USB 2.0 / Firewire |
| 100Mbit | 100Mbit | 100Mbit | - | 100Mbit | Controller Lan |
| 2xATA133, 2xSerial ATA | 2xATA133 | 2xATA133 | 2xATA133 | 2xATA133 | ATA |
| 2xATA133 | 2xSerial ATA | - | - | - | RAID |
| | | | | | Overclocking |
| 100-300MHz | 100-300MHz | 100-250MHz | 100-300MHz | 100-250MHz | FSB |
| Nu | 5X-22X | 5X-24X | Nu | Nu | Multiplicator |
| Da/Da/Da/Nu | Da/Da/Da/Da | Da/Da/Da/Da | Da/Da/Da/Nu | Nu/Nu/Nu/Nu | V Core/DIMM/AGP/Chipset |
| | | | | | Rezultate teste |
| 327.3 | 328.5 | 329.3 | 328.5 | 325.8 | Quake 3 640x480 |
| 213.9 | 208.7 | 209.5 | 211.4 | 211.5 | Serious Sam 640x480 |
| 18730 | 19015 | 18825 | 18705 | 18692 | 3DMark2001SE 640x480 |
| 50.3 | 50.26 | 50.05 | 49.96 | 50.46 | Comanche 4 640x480 |
| 199.78 | 203.14 | 198.97 | 200.13 | 200.21 | UT 2003 640x480 |
| 28" | 27" | 27" | 27" | 27" | Conversie WAV-MP3 |
| 8'40" | 8'37" | 8'50" | 8'38" | 8'42" | Arhivare WinACE |
| 3724 | 3782 | 3765 | 3689 | 3706 | PCMark2004 CPU |
| 2831 | 2846 | 2820 | 2794 | 2850 | Sandra 2004 Mem. Int MB/s |
| 3634 | 3544 | 3571 | 3640 | 3595 | PCMark2004 HDD |
| | | | | | Note teste |
| 3.729 | 3.735 | 3.713 | 3.717 | 3.719 | Performanță jocuri |
| 3.089 | 3.090 | 3.076 | 3.095 | 3.088 | Performanță aplicații |
| 0.630 | 0.600 | 0.490 | 0.450 | 0.440 | Dotări |
| 7.448 | 7.425 | 7.279 | 7.262 | 7.247 | Verdict |

| ASUS A7N8X-VM/400/TVOUT | Gigabyte GA-7VT600-RZ | Soltek SL-KT600-R | Foxconn 600A1-6LRS | PC Chips M848A | |
|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  | |
| 87.34$ | 52€ | 66.9$ | 66.6$ | 33.9$ | Preț |
| | | | | | Detalii tehnice |
| nForce2 IGP+MCP | KT600+VT8237 | KT600+VT8235 | KT600+VT8237 | SiS748+963L | Chipset |
| 1 AGP 8X / 3 PCI | 1 AGP 8X / 5 PCI | 1 AGP 8X / 6 PCI | 1 AGP 8X / 5 PCI | 1 AGP 8X / 5 PCI / 1 CNR | Sloturi |
| 4 / - | 2 / - | 2 / - | 4 / - | 4 / - | Porturi USB 2.0 / Firewire |
| 100Mbit | 100Mbit | - | 100Mbit | 100Mbit | Controller Lan |
| 2xATA133 | 2xATA133 | 2xATA133 | 2xATA133 | 2xATA133 | ATA |
| - | - | 2xSerial ATA | 2xSerial ATA | - | RAID |
| | | | | | Overclocking |
| Nu | 100-254MHz | 100-233MHz | 100-232MHz | 100-220MHz | FSB |
| Nu | Nu | 5X-18X | Nu | Nu | Multiplicator |
| Nu/Nu/Nu/Nu | Da/Da/Da/Nu | Da/Da/Da/Nu | Nu/Nu/Nu/Nu | Nu/Nu/Nu/Nu | V Core/DIMM/AGP/Chipset |
| | | | | | Rezultate teste |
| 283.7 | 286.7 | 287.3 | 275.4 | 250.9 | Quake 3 640x480 |
| 193.7 | 193.1 | 192.8 | 185 | 175.4 | Serious Sam 640x480 |
| 17372 | 17925 | 17906 | 17347 | 16950 | 3DMark2001SE 640x480 |
| 47.67 | 48.16 | 48.21 | 47.38 | 46.12 | Comanche 4 640x480 |
| 184.88 | 189.58 | 188.76 | 184.83 | 173.78 | UT 2003 640x480 |
| 26" | 27" | 27" | 27" | 27" | Conversie WAV-MP3 |
| 10'1" | 9'40" | 9'41" | 10'21" | 10'59" | Arhivare WinACE |
| 3725 | 3652 | 3626 | 3696 | 3664 | PCMark2004 CPU |
| 2433 | 2660 | 2638 | 2610 | 2380 | Sandra 2004 Mem. Int MB/s |
| 3600 | 3168 | 3130 | 3541 | 3528 | PCMark2004 HDD |
| | | | | | Note teste |
| 3.412 | 3.463 | 3.460 | 3.356 | 3.191 | Performanță jocuri |
| 2.954 | 2.952 | 2.865 | 2.925 | 2.843 | Performanță aplicații |
| 0.490 | 0.440 | 0.490 | 0.520 | 0.490 | Dotări |
| 6.856 | 6.855 | 6.815 | 6.801 | 6.524 | Verdict |




# Duelul morilor de vant

# Comprese pentru CPU

**Răcirea eficientă a procesoarelor moderne este tot mai dificilă, mai ales odată cu intrarea în scenă a chip-urilor Pentium 4 bazate pe nucleul Prescott.**

DACĂ PÂNĂ ÎN URMĂ CU CÂŢIVA ANI PROBLEMA alegerii unui sistem de răcire eficient era rezervată doar celor interesaţi în mod serios de overclocking, în zilele noastre orice utilizator trebuie să fie atent la specificaţiile şi la performanţele cooler-ului pe care îl alege pentru a menţine temperatura procesorului sub control.

## CAPETE ÎNFIERBÂNTATE

Motivul pentru care procesoarele moderne se încălzesc atât de mult este unul foarte simplu: consumul de energie şi cantitatea de căldură disipată de tranzistoarele ce compun aceste chip-uri sunt direct proporţionale cu frecvenţa de tact. Această tendinţă poate fi contracarată doar prin folosirea unor tehnologii de fabricaţie tot mai avansate, capabile să reducă dimensiunile tranzistoarelor pe pastila de siliciu. Pe de altă parte, circuitele integrate respectă Legea lui Moore, enunţată încă din anul 1965 de către Gordon Moore, cofondatorul companiei Intel. Această lege a plecat de la observaţia conform căreia numărul tranzistoarelor din circuitele integrate are o creştere exponenţială, cu o dublare la fiecare 18 luni. Remarcabil este faptul că această tendinţă a fost respectată foarte bine de-a lungul a patru decenii şi va continua şi în viitor, ceea ce a dus la transformarea unei simple observaţii într-o lege definitorie pentru progresul industriei IT. Astfel, deşi consumul de energie al tranzistoarelor a fost permanent redus, creşterea exponenţială a numărului acestora şi a frecvenţei la care sunt tactate a dus inevitabil la mărirea cantităţii de căldură disipată de procesor.

Problemele legate de supraîncălzirea procesoarelor nu au apărut decât după trecerea barierei de 1GHz. Cei de la AMD erau lideri la vremea respectivă în ceea ce priveşte frecvenţele de funcţionare şi au putut să atingă 1.4GHz pentru chip-urile Athlon Thunderbird, fabricate în tehnologia de 0.25 microni. Pe lângă performanţele excelente, aceste procesoare au devenit celebre şi pentru temperaturile neobişnuit de mari la care rulau. De aici până la zvonul conform căruia procesoarele AMD se încălzesc foarte mult, sunt instabile şi trebuie evitate nu a mai fost decât un pas.

Ca o ironie, în prezent, cei care îşi fac griji cu privire la cantitatea de căldură degajată de procesoarele lor sunt tocmai rivalii de la Intel. După ce nucleul Northwood a atins 3.2GHz, inginerii Intel şi-au pus toate speranţele în trecerea de la 0.13 la 0.09 microni. Din păcate pentru ei, noul proces de fabricaţie nu a putut să compenseze creşterea spectaculoasă a numărului de tranzistoare, astfel că chip-urile cu nucleu Prescott sunt acum în atenţia utilizatorilor în special pentru consumul foarte mare de energie, care necesită în unele cazuri şi schimbarea plăcii de bază. Din acest motiv, se pare că cei de la Intel vor renunţa la arhitectura NetBurst şi la nucleul Tejas, urmaşul lui Prescott, şi vor oferi în viitor procesoare bazate pe nucleul lui Pentium M, cu o arhitectură mult mai eficientă la frecvenţe mici de tact, derivată din cea a procesoarelor Pentium III.

## ÎN CĂUTAREA LINIŞTII PIERDUTE

Dacă cei 72W consumaţi de Athlon 1.4GHz au constituit un record la acea dată, în prezent această valoare este una comună, iar cele mai rapide procesoare pot disipa peste 100W. Producătorii de coolere au trebuit să ţină pasul cu această tendinţă şi să ofere sisteme de răcire tot mai eficiente. În acest scop, ei au început să utilizeze din ce în ce mai mult cuprul în locul aluminiului pentru construcţia radiatoarelor. Cuprul are avantajul unei conductivităţi termice mai bune, dar este mai scump şi are densitate mai mare, motiv pentru care radiatoarele realizate exclusiv din acest material sunt foarte grele şi depăşesc de multe ori greutatea limită impusă de producătorii de procesoare. Pentru a oferi coolere eficiente la preţuri cât mai convenabile, unele firme au recurs la o soluţie intermediară, folosind

cuprul doar pentru zona inferioară a radiatorului, care intră direct în contact cu pastila procesorului.

A doua metodă de a îmbunătăţi eficienţa cooler-ului este folosirea unor ventilatoare cu turaţii tot mai mari, care să permită evacuarea rapidă a căldurii generate de procesor. Dezavantajul acestei metode este creşterea exagerată a nivelului de zgomot produs de coolere. Nemulţumirile utilizatorilor au dus la apariţia unor soluţii alternative. Una dintre ele este folosirea unor ventilatoare cu diametre mari, care pot deplasa aceleaşi cantităţi de aer la turaţii mai reduse. Unele coolere sunt livrate împreună cu potenţiometre care permit utilizatorului să regleze manual turaţia ventilatorului în funcţie de performanţele şi de nivelul de zgomot pe care le doreşte. Interesante sunt şi coolerele prevăzute cu senzor de temperatură, care îşi reglează automat turaţia în funcţie de temperatura pastilei procesorului.

### SISTEMUL DE TEST

Pentru testarea coolerelor compatibile cu platforma Socket 478 am folosit placa de bază ABIT IC7-G şi procesorul Pentium 4 2.4C, iar pentru Socket A am avut la dispoziţie placa ABIT NF7-S şi procesorul Athlon XP 2500+ cu nucleu Barton, oferite de Ultra PRO Computers. Pentru test am măsurat temperatura atinsă de cele două procesoare în idle şi full load la frecvenţa standard şi în overclocking (la 3GHz, respectiv 3200+). Ocuparea maximă a procesorului a fost realizată prin rularea în paralel a două instanţe ale aplicaţiei Prime95. Pasta termoconductoare folosită a fost cea cu care este livrat fiecare cooler. După cum am arătat în articolul "Măsurarea temperaturii - procesoare cu febră" din XtremPC 51, senzorii integraţi pe plăcile de bază nu excelează prin exactitate, de aceea accentul trebuie pus pe diferenţele dintre temperaturile obţinute cu diversele coolere din test, şi nu pe valorile efective. Pentru nota finală performanţa în idle a contat cu 20%, cea în full load cu 60% (câte 10%, respectiv 30% la fiecare frecvenţă), ergonomia cu 10% (am punctat nivelul de zgomot şi uşurinţa de montare) şi dotările cu 10%.

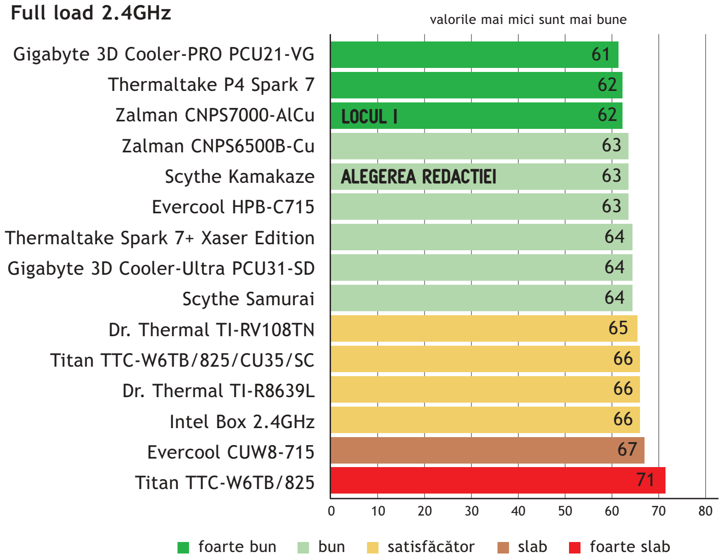
### CONCLUZIE

În zilele noastre, cei care fac upgrade la procesor sau sunt interesaţi de overclocking trebuie să ia în considerare şi achiziţionarea unui cooler mai puternic. Deoarece platformele Socket 478 şi Socket A se apropie de sfârşitul ciclului de viaţă, pe piaţă există multe coolere certificate de producători pentru răcirea celor mai puternice procesoare din fiecare familie. Merită menţionate coolerele cu mai multe sisteme de prindere, deoarece pot fi folosite şi în cazul trecerii de pe o platformă pe alta.

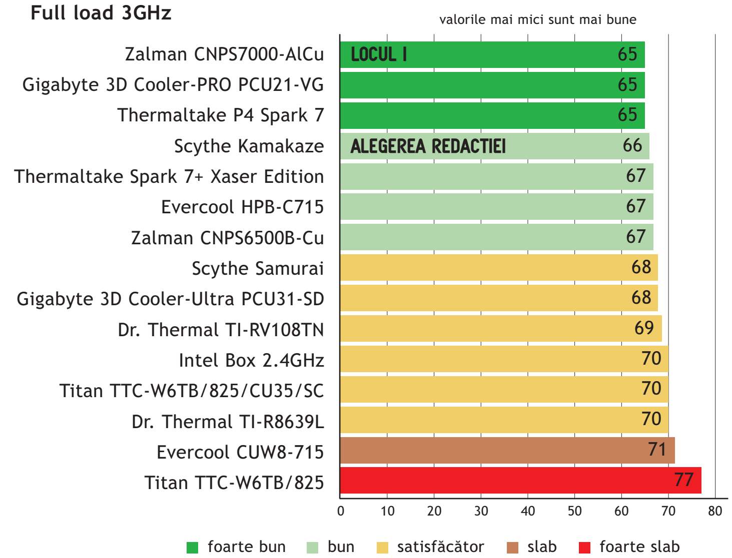
*Mihai Constantinescu*

## Coolere Socket 478

**Full load 2.4GHz**

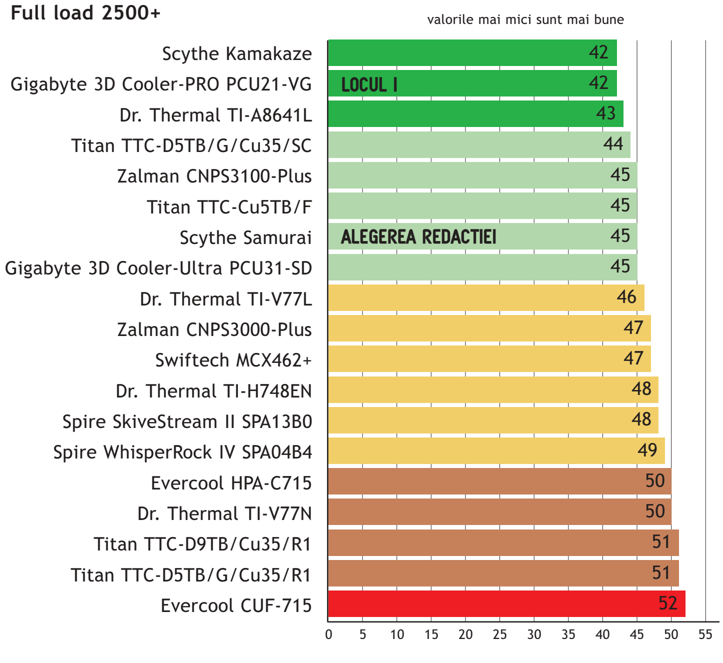



**Full load 3GHz**

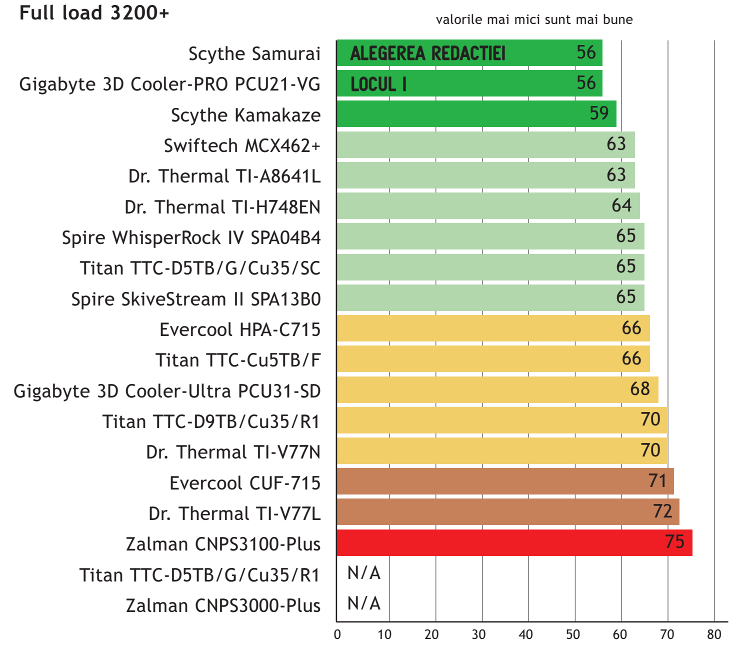



## Coolere Socket A

**Full load 2500+**




**Full load 3200+**



## Dr. Thermal TI-R8639L



**10.56$ / 12 luni**
Tape Computer
021-330.57.83
www.tape.ro

### CONSTRUCŢIE

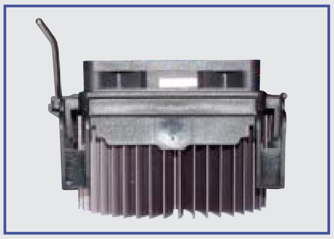
Radiatorul cooler-ului Dr. Thermal TI-R8639L este realizat din aluminiu anodizat şi are un design original, cu o dispunere eliptică a lamelelor. Ventilatorul are un diametru de 70mm şi o turaţie specificată de producător de 3800RPM, care în practică poate depăşi 4000RPM. Montarea acestui cooler nu pune probleme deosebite.

### PERFORMANŢE

Dimensiunile relativ mici ale radiatorului nu au permis obţinerea unor rezultate prea bune în testul nostru. Din cauza turaţiei ventilatorului, TI-R8639L este un cooler zgomotos.

### CONCLUZIE

Acest cooler face faţă procesoarelor Pentium 4 cu frecvenţe mai reduse, dar nu este tocmai silenţios.



- Platformă: **Socket 478**
- Material construcţie: **Aluminiu anodizat**
- Turaţie ventilator: **3800**

**Verdict 7.75**

## Intel Box 2.4GHz



**N/A**
Intel
www.intel.com

### CONSTRUCŢIE

Deşi nu poate fi achiziţionat separat, am decis să includem în testul nostru şi cooler-ul care este livrat de Intel împreună cu procesoarele Pentium 4 2.4GHz Box. Spre deosebire de coolerele Box oferite împreună cu chip-urile tactate la peste 3GHz, acest cooler foloseşte pentru radiator doar aluminiul. Ventilatorul este probabil cel mai silenţios din acest test.

### PERFORMANŢE

Deşi nu are performanţe de top, acest cooler se achită cu brio de sarcina sa, aceea de a asigura o temperatură de lucru normală pentru procesoarele Pentium 4 la 2.4GHz.

### CONCLUZIE

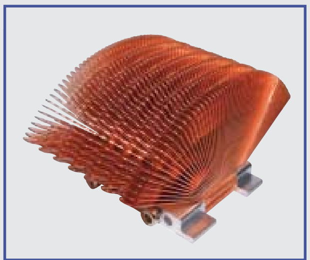
Cei care au achiziţionat un procesor Intel Box şi nu sunt interesaţi de overclocking nu au motive să-şi schimbe cooler-ul.



- Platformă: **Socket 478**
- Material construcţie: **Aluminiu**
- Turaţie ventilator: **2500**

**Verdict 8.00**

## Zalman CNPS6500B-Cu



**46.87$ / 12 luni**
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

### CONSTRUCŢIE

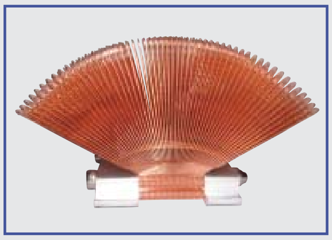
După cum arată şi numele, radiatorul acestui cooler este realizat integral din cupru. Din acest motiv, greutatea lui depăşeşte cu mult specificaţiile celor de la Intel pentru Socket 478, ceea ce impune prudenţă atunci când mutaţi unitatea centrală. Forma de evantai a lamelelor radiatorului permite mărirea suprafeţei de contact cu aerul ambiant şi asigură disiparea eficientă a căldurii.

### PERFORMANŢE

Performanţele foarte bune şi confortul utilizatorilor sunt asigurate prin folosirea unui ventilator cu diametrul de 92mm, a cărui turaţie poate fi variată de la 1300 la 2500RPM cu un potenţiometru.

### CONCLUZIE

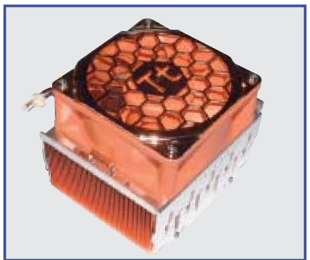
Zalman CNPS6500B-Cu este recomandat atât entuziaştilor, cât şi celor care îşi doresc un cooler silenţios.



- Platformă: **Socket 478**
- Material construcţie: **Cupru**
- Turaţie ventilator: **1300-2500**

**Verdict 9.25**

## Thermaltake P4 Spark 7



**19€ / 12 luni**
Best Computers
021-303.01.91
www.bestcomputers.ro

### CONSTRUCŢIE

Cei de la Thermaltake au folosit cuprul pentru radiatorul cooler-ului P4 Spark 7, ceea ce explică şi considerabila sa greutate. Pentru evacuarea rapidă a aerului cald s-a recurs la un ventilator cu diametrul de 70mm şi cu turaţia maximă de 6000RPM, care poate fi redusă automat, în funcţie de nivelul temperaturii, sau manual, cu ajutorul unui potenţiometru.

### PERFORMANŢE

Rezultatele obţinute la turaţia de 6000RPM sunt excelente, dar zgomotul produs este de-a dreptul insuportabil. Totuşi, P4 Spark 7 poate fi recomandat cu încredere pentru overclocking.

### CONCLUZIE

Acest cooler oferă utilizatorilor posibilitatea să găsească singuri raportul optim între performanţă şi silenţiozitate.



- Platformă: **Socket 478**
- Material construcţie: **Cupru**
- Turaţie ventilator: **1300-6000**

**Verdict 9.55**

## Evercool CUW8-715



**12.5$ / 12 luni**
Quartz Computer
021-410.99.48
www.quartz.ro

### CONSTRUCŢIE

La o primă vedere, Evercool CUW8-715 seamănă destul de mult cu produsele celor de la Thermaltake, dar la o examinare atentă se constată că suprafaţa efectivă a radiatorului este mai mică. În ceea ce priveşte ergonomia, instalarea acestui cooler se realizează foarte uşor, dar, în schimb, ventilatorul cu turaţia de 3500RPM este destul de zgomotos.

### PERFORMANŢE

Pentru un cooler cu radiator realizat integral din cupru ne-am fi aşteptat la performanţe mult mai bune decât cele demonstrate de CUW8-715.

### CONCLUZIE

Fie că vă doriţi un cooler eficient pentru overclocking sau pur şi simplu unul silenţios, există pe piaţă soluţii mai bune decât Evercool CUW8-715.



- Platformă: **Socket 478**
- Material construcţie: **Cupru**
- Turaţie ventilator: **3500**

**Verdict 7.65**


Puternici, dar in acelasi timp - accesibili!
ASRock
P4i65GV
Intel 865GV - Prescott
2 x DDR 400/333
ASRock A.G.I.8X
SATA, LAN
6 x USB 2.0
Bundle software
NEW!
P4S55FX+
SiS 655FX - Prescott
FSB 800/533 MHz
4 x DDR400/333
AGP 8x, LAN
SATA RAID HotPlug
Bundle software
NEW!
P4VT8+
VIA PT800 - Prescott
FSB 800/533/400 MHz
3 x DDR400/333/266
AGP 8x, LAN
SATA RAID HotPlug
Bundle software
K7S8XE
SiS 748, Socket A
3 x DDR400
FSB 400MHZ
AGP 8x, LAN
ATA 133, USB 2.0
Bundle software
P4I45PE
Intel 845PE with HT
FSB 800MHz (OC)
2 x DDR400 (OC)
AGP 4x, LAN
ATA 133, USB 2.0
Bundle software
K7VT2
VIA KT266A, Socket A
DDR266 + PC133
FSB 266/200MHz
AGP 4x, LAN
ATA 133, USB 2.0
Bundle software
DISTRIBUTION
Str. Biharia nr. 67-77, sector 1, Bucuresti
Tel: (021)201.15.16; Fax: (021)201.15.26
e-mail: sales@fit.com.ro; http://www.fit.com.ro

Socket 478

# Titan TTC-W6TB/825



**7.8€ / 24 luni**
Depozitul de Calculatoare
Ultra PRO Computers
021-221.73.77 / 021-211.70.90

**CONSTRUCȚIE**

Ultimul loc în clasamentul sistemelor de răcire pentru Socket 478 a fost ocupat de Titan TTC-W6TB/825, un cooler fără pretenții deosebite, format dintr-un radiator din aluminiu și un ventilator cu diametrul de 80mm, ale cărui palete se învârt cu 2800 de rotații pe minut. Sistemul de prindere este conceput pentru a facilita montarea și demontarea.

**PERFORMANȚE**

Performanțele acestui cooler au fost mai slabe decât cele ale produselor concurente, ceea ce se explică parțial prin viteza redusă a ventilatorului.

**CONCLUZIE**

Titan TTC-W6TB/825 este un cooler ieftin și silențios, ceea ce îl recomandă pentru răcirea procesoarelor Pentium 4 cu frecvențe mai mici.



- Platformă: **Socket 478**
- Material construcție: **Aluminiu**
- Turație ventilator: **2800**

**Verdict 6.15**

# Dr. Thermal TI-RV108TN



**14.96$ / 12 luni**
Tape Computer
021-330.57.83
www.tape.ro

**CONSTRUCȚIE**

TI-RV108TN este recomandat de producător pentru răcirea procesoarelor Pentium 4 cu frecvențe de până la 3.2GHz. Radiatorul, realizat din aluminiu cu inserție de cupru, are o greutate ce depășește specificațiile pentru Socket 478. Este dotat cu un senzor de temperatură, care reglează automat turația ventilatorului în funcție de necesități, între 2500 și 5000RPM.

**PERFORMANȚE**

Rezultatele obținute i-au permis acestui cooler să se situeze în a doua jumătate a clasamentului. În timpul testului nostru, turația ventilatorului nu a depășit 3500RPM.

**CONCLUZIE**

TI-RV108TN nu este cea mai bună soluție pentru răcirea procesoarelor Pentium 4 tactate la peste 3GHz.



- Platformă: **Socket 478**
- Material construcție: **Aluminiu+cupru**
- Turație ventilator: **2500-5000**

**Verdict 8.40**

# Thermaltake Spark 7+ Xaser Edition



**24€ / 12 luni**
Best Computers
021-303.01.91
www.bestcomputers.ro

**CONSTRUCȚIE**

Thermaltake Spark 7+ Xaser Edition este un cooler dedicat pasionaților de overclocking. Turația ventilatorului poate lua valori între 1300 și 6000 și poate fi stabilită automat de senzorul de temperatură sau poate fi modificată de utilizator prin intermediul unor potențiometre ce pot fi montate atât în fața, cât și în spatele carcasei.

**PERFORMANȚE**

Deși designul este foarte asemănător cu cel al celuilalt cooler Thermaltake din testul nostru, P4 Spark 7, rezultatele obținute de Spark 7+ Xaser Edition în full load au fost mai slabe.

**CONCLUZIE**

Cele două potențiometre oferă utilizatorilor un grad mare de confort în alegerea turației optime.



- Platformă: **Socket 478**
- Material construcție: **Cupru**
- Turație ventilator: **1300-6000**

**Verdict 8.90**

# Zalman CNPS7000-AlCu




**35.07$ / 12 luni**
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

**CONSTRUCȚIE**

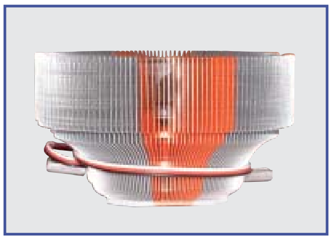
Zalman CNPS7000-AlCu este un cooler cu un design aparte, lamelele din care este compus radiatorul fiind dispuse radial. Ventilatorul are diametrul de 92mm, ceea ce îi permite să fie eficient, în ciuda turației reduse. Pentru cei care își doresc silențiozitate absolută, rotația ventilatorului poate fi redusă până la 1350RPM prin intermediul dispozitivului FAN MATE 1.

**PERFORMANȚE**

Acest cooler a demonstrat performanțe deosebite, care îl recomandă pentru răcirea celor mai fierbinți procesoare ale momentului și pentru overclocking.

**CONCLUZIE**

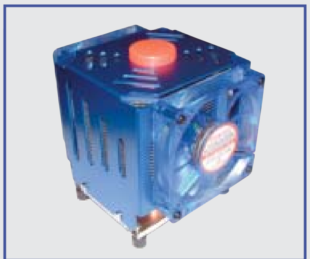
Pe lângă performanțe excelente și silențiozitate, CNPS7000-AlCu are și avantajul compatibilității cu platforma Athlon 64.



- Platformă: **Socket 478/Athlon 64**
- Material construcție: **Aluminiu+cupru**
- Turație ventilator: **1350-2400**

**Verdict 9.75**

# Evercool HPB-C715



**42$ / 12 luni**
Quartz Computer
021-410.99.48
www.quartz.ro

**CONSTRUCȚIE**

Evercool HPB-C715 este un cooler masiv, cu un design original. Evacuarea aerului cald este asigurată de cele două radiatoare cu diametrul de 70mm, care sunt foarte silențioase grație turației reduse (2500RPM). Radiatorul este din aluminiu, dar contactul cu procesorul se realizează printr-un heatpipe din cupru. HPB-C715 se prinde direct în găurile din jurul socket-ului, ceea ce asigură o stabilitate excelentă în timpul deplasării unității centrale, dar necesită înlăturarea sistemului de prindere al socket-ului.

**PERFORMANȚE**

Acest cooler poate face față cu succes celor mai rapide procesoare Socket 478.

**CONCLUZIE**

Evercool HPB-C715 este o alegere foarte bună pentru posesorii unui Pentium 4.



- Platformă: **Socket 478**
- Material construcție: **Aluminiu+cupru**
- Turație ventilator: **2500**

**Verdict 8.95**

Socket 478

## Titan TTC-W6TB/825/CU35/SC



**14.25$ / 24 luni**
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

### CONSTRUCȚIE

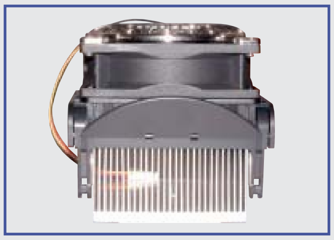
Ca design, TTC-W6TB/825/CU35/SC este practic identic cu celălalt cooler Titan din test dedicat platformei Socket 478, TTC-W6TB/825, dar radiatorul din aluminiu are în plus o inserție de cupru în zona de contact cu procesorul. Turația ventilatorului poate fi reglată prin intermediul unui potențiometru care se montează în spatele carcasei, în locul unei plăci PCI.

### PERFORMANȚE

Ca și în cazul celorlalte coolere livrate împreună cu potențiometre, testul a fost efectuat la turația maximă a ventilatorului. Din acest motiv, nivelul zgomotului produs a fost ridicat.

### CONCLUZIE

TTC-W6TB/825/CU35/SC este recomandat celor care nu pun performanțele cooler-ului pe primul loc.



- Platformă: **Socket 478**
- Material construcție: **Aluminiu+cupru**
- Turație ventilator: **1800-3800**

**Verdict 8.05**

## Scythe Kamakaze




**31$ / 12 luni**
Quartz Computer
021-410.99.48
www.quartz.ro

### CONSTRUCȚIE

Scythe Kamakaze este un cooler cu un design clasic, dar impresionează prin dimensiunile sale. Contactul cu procesorul se face prin intermediul unui strat subțire de cupru, în rest radiatorul fiind realizat din aluminiu. Producătorul a apelat la un ventilator cu turația maximă de 3400RPM, dar care poate fi coborâtă până la valoarea confortabilă de 1300RPM.

### PERFORMANȚE

La turația maximă acest cooler este foarte performant, după cum o dovedește clasarea pe unul dintre primele locuri în ambele topuri.

### CONCLUZIE

Scythe Kamakaze este un cooler recomandat pentru răcirea tuturor procesoarelor Pentium 4 și Athlon XP, dar și pentru overclocking.



- Platformă: **Socket 478/Socket A**
- Material construcție: **Aluminiu+cupru**
- Turație ventilator: **1300-3400**

**Verdict 9.20 / 8.85**

## Gigabyte 3D Cooler-PRO PCU21-VG




**29€ / 36 luni**
Best Computers / Caro Group
Quartz Computer
Ultra PRO Computers

### CONSTRUCȚIE

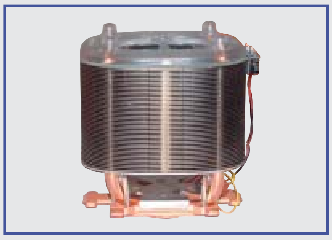
3D Cooler-PRO PCU21-VG este primul cooler produs de cei de la Gigabyte. Numele său este justificat de plasarea orizontală a lamelelor radiatorului, ceea ce permite o disipare uniformă a căldurii în toate direcțiile. Radiatorul este din aluminiu, iar zona de contact cu procesorul este realizată din cupru. Legătura dintre cele două părți se realizează prin patru heatpipe-uri.

### PERFORMANȚE

Deși este celebru mai mult pentru cele patru LED-uri cu care este dotat, Gigabyte 3D Cooler-PRO are și performanțe de invidiat. Din păcate, acestea se obțin doar la turația maximă a ventilatorului.

### CONCLUZIE

Acest cooler are performanțe excelente și este compatibil cu toate platformele actuale.



- Platformă: **Socket 478/Socket A/Athlon 64**
- Material construcție: **Aluminiu+cupru**
- Turație ventilator: **2000-4000**

**Verdict 9.55 / 9.13**

## Scythe Samurai




**26$ / 12 luni**
Quartz Computer
021-410.99.48
www.quartz.ro

### CONSTRUCȚIE

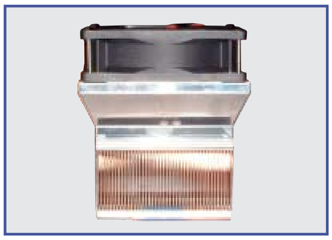
Deși coolerele Samurai și Kamakaze ale producătorului japonez Scythe au un design foarte asemănător, primul dintre ele se remarcă prin radiatorul integral din cupru și prin compatibilitatea cu toate platformele actuale, incluzând aici și Athlon 64. Pentru montarea celor două coolere va trebui să studiați manualul și să apelați la o șurubelniță.

### PERFORMANȚE

Deși nivelul de zgomot produs la turația maximă nu este de neglijat, performanțele obținute de acest cooler au fost foarte bune, mai ales în cazul procesoarelor Athlon XP.

### CONCLUZIE

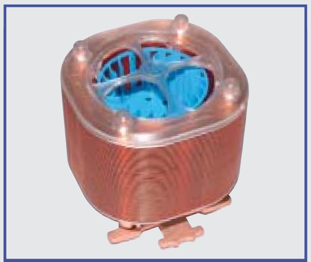
Pentru cei care au intenții agresive față de procesoarele Athlon XP, Scythe Samurai este o soluție excelentă.



- Platformă: **Socket 478/Socket A/Athlon 64**
- Material construcție: **Cupru**
- Turație ventilator: **1300-3400**

**Verdict 8.60 / 8.85**

## Gigabyte 3D Cooler-Ultra PCU31-SD



**N/A / 36 luni**
Caro Group
021-313.71.09
www.caro.ro

### CONSTRUCȚIE

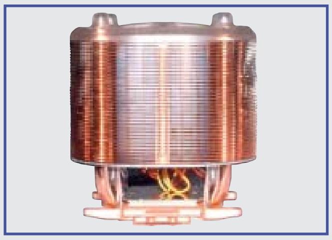
Principala nemulțumire a utilizatorilor față de cooler-ul Gigabyte în versiunea Pro era legată de nivelul prea mare al zgomotului produs de ventilatorul turat la maxim. 3D Cooler-Ultra PCU31-SD păstrează designul inovator, dar folosirea cuprului pentru radiator a permis reducerea turației maxime la 2500RPM și a celei minime la 1900RPM.

### PERFORMANȚE

Din păcate, turația mai mică a ventilatorului nu a putut fi compensată decât parțial de radiatorul de cupru, astfel că performanțele sunt mai mici decât cele ale versiunii Pro.

### CONCLUZIE

Deși nu mai beneficiază de cele patru LED-uri albastre, noul cooler Gigabyte este mult mai silențios.



- Platformă: **Socket 478/Socket A/Athlon 64**
- Material construcție: **Cupru**
- Turație ventilator: **1900-2500**

**Verdict 8.95 / 8.50**

Socket A / 478

Socket A



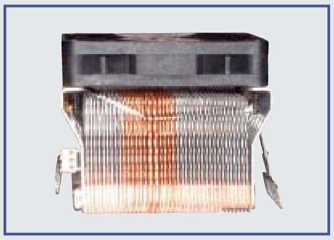
**14.85$ / 12 luni**
Tape Computer
021-330.57.83
www.tape.ro

## Dr. Thermal TI-A8641L

**CONSTRUCŢIE**
Radiatorul acestui cooler este realizat în cea mai mare parte din aluminiu, dar zona care intră în contact direct cu procesorul şi lamelele de deasupra ei sunt din cupru, pentru o conductivitate termică mai bună. Ventilatorul are o turaţie destul de ridicată (3800RPM), iar producătorul nu oferă un potenţiometru care să permită reducerea acesteia.

**PERFORMANŢE**
TI-A8641L s-a dovedit cel mai performant cooler Socket A produs de Dr. Thermal din testul nostru, dar, din păcate, rezultatele bune sunt obţinute în detrimentul silenţiozităţii.

**CONCLUZIE**
Pentru cei care nu sunt deranjaţi de un cooler zgomotos, Dr. Thermal TI-A8641L este o soluţie bună pentru Socket A.



- Platformă: **Socket A**
- Material construcţie: **Aluminiu+cupru**
- Turaţie ventilator: **3800**

**Verdict 8.08**



**15€ / 12 luni**
Best Computers
021-303.01.91
www.bestcomputers.ro

## Spire SkiveStream II SPA13B0

**CONSTRUCŢIE**
Deşi materialul din care este construit radiatorul lui SkiveStream II SPA13B0 nu este foarte evident, producătorul ne asigură că sub stratul de nichel se ascunde cuprul. În ciuda dimensiunilor modeste, acest cooler este certificat pentru răcirea celor mai rapide procesoare Athlon XP cu nucleu Barton, iar testul nostru a confirmat pretenţiile celor de la Spire.

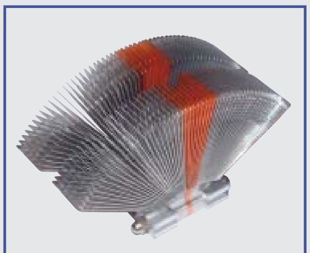
**PERFORMANȚE**
Din cauza folosirii unui ventilator cu diametrul de 70mm, turaţia acestuia a trebuit să fie mărită pentru a menţine un nivel decent al performanţelor.

**CONCLUZIE**
Spire SkiveStream II SPA13B0 nu se remarcă nici prin silenţiozitate, nici prin performanţe.



- Platformă: **Socket A**
- Material construcţie: **Cupru+nichel**
- Turaţie ventilator: **3200**

**Verdict 7.35**



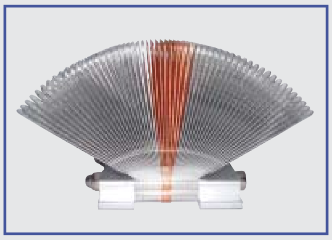
**20.37$ / 12 luni**
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

## Zalman CNPS3000-Plus

**CONSTRUCŢIE**
CNPS3000-Plus foloseşte dispunerea paletelor în formă de evantai, care se întâlneşte şi la alte coolere produse de Zalman, dar dimensiunile radiatorului sunt mult mai mici decât în cazul sistemelor de răcire pentru Pentium 4. Deşi nu este foarte puternic, zgomotul produs de ventilator la turaţia maximă poate fi sesizat.

**PERFORMANŢE**
Acest cooler a avut o comportare bună în compania procesorului Athlon XP 2500+, dar nu a mai făcut faţă atunci când am realizat overclocking-ul la 3200+.

**CONCLUZIE**
CNPS3000-Plus poate fi folosit cu succes pentru răcirea procesoarelor Athlon XP cu rating-uri mai mici de 2800+.



- Platformă: **Socket A**
- Material construcţie: **Aluminiu+cupru**
- Turaţie ventilator: **1400-2800**

**Verdict 6.25**



**15€ / 24 luni**
Depozitul de Calculatoare
Ultra PRO Computers
021-221.73.77 / 021-211.70.90

## Titan TTC-Cu5TB/F

**CONSTRUCŢIE**
Faţă de coolerele Titan din seria D5TB, TTC-Cu5TB/F se remarcă prin radiatorul realizat integral din cupru. Producătorul a folosit în acest caz un ventilator cu diametrul de 70mm şi turaţia de 4500RPM, care în practică poate depăşi 5000RPM. Deşi ar fi fost extrem de necesar, nu este oferit şi un potenţiometru pentru reducerea turaţiei.

**PERFORMANŢE**
Titan TTC-Cu5TB/F a avut rezultate bune în testele noastre, dar, din păcate, acestea se datorează în mare măsură ventilatorului extrem de zgomotos.

**CONCLUZIE**
Din cauza zgomotului produs de ventilator, acest cooler este practic imposibil de folosit la turaţia maximă.



- Platformă: **Socket A**
- Material construcţie: **Cupru**
- Turaţie ventilator: **4500**

**Verdict 7.75**



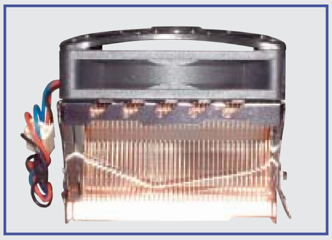
**12.5$ / 12 luni**
Quartz Computer
021-410.99.48
www.quartz.ro

## Evercool CUF-715

**CONSTRUCŢIE**
Evercool CUF-715 este omologul modelului CUW8-715 pentru platforma Socket A. Paletele aurite ale ventilatorului de 70mm efectuează aproximativ 3500 de rotaţii pe minut. Din acest motiv, CUF-715 nu poate fi considerat un cooler silenţios. Sistemul de prindere este cel clasic pentru Socket A şi nu va pune probleme utilizatorilor începători.

**PERFORMANŢE**
Dacă în general coolerele cu radiatoare din cupru au performanţe foarte bune, această regulă nu este respectată şi de Evercool CUF-715, deşi producătorul îl recomandă pentru overclocking.

**CONCLUZIE**
Acest cooler nu reprezintă cea mai bună alegere pentru posesorii unui procesor pe Socket A.



- Platformă: **Socket A**
- Material construcţie: **Cupru**
- Turaţie ventilator: **3500**

**Verdict 6.68**


CEL MAI BUN PRODUCATOR DE SOLUTII GRAFICE
ASUS®
FX 5950 Ultra
FX 5700



**14.19$ / 12 luni**
Tape Computer
021-330.57.83
www.tape.ro

## Dr. Thermal TI-H748EN

### CONSTRUCȚIE

Dr. Thermal TI-H748EN compensează folosirea unui radiator integral din aluminiu prin dimensiunile acestuia și prin utilizarea unui ventilator cu diametrul de 80mm. Producătorul s-a gândit și la pasionații case modding-ului, ventilatorul fiind dotat cu un LED albastru. Zgomotul produs în timpul funcționării nu va pune probleme nici utilizatorilor cu pretenții.

### PERFORMANȚE

Deși este certificat de producător pentru folosirea împreună cu procesoare Athlon XP cu rating mai mic sau egal cu 3000+, TI-H748EN face față fără probleme și unui 3200+.

### CONCLUZIE

Acest cooler este o alegere bună pentru cei care nu-și împing procesoarele la limită.



- Platformă: **Socket A**
- Material construcție: **Aluminiu**
- Turație ventilator: **2800**

**Verdict 7.73**



**28.41$ / 12 luni**
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

## Zalman CNPS3100-Plus

### CONSTRUCȚIE

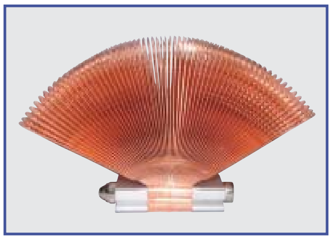
Zalman CNPS3100-Plus păstrează dimensiunile modeste ale modelului CNPS3000-Plus, dar de data aceasta toate lamelele radiatorului sunt realizate din cupru. La turație maximă, ventilatorul nu este la fel de silențios ca în cazul modelelor destinate procesoarelor Pentium 4, de vină fiind viteza ceva mai mare de rotație a paletelor.

### PERFORMANȚE

Nici acest model nu a putut face față în condiții optime unui Athlon XP 3200+. De altfel, cei de la Zalman recomandă CNPS3100-Plus pentru procesoare cu rating până la 3000+.

### CONCLUZIE

Acest cooler reprezintă o soluție excelentă pentru răcirea chip-urilor Athlon XP 2500+.



- Platformă: **Socket A**
- Material construcție: **Cupru**
- Turație ventilator: **1400-2800**

**Verdict 8.15**



**8.9$ / 24 luni**
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

## Titan TTC-D5TB/G/Cu35/R1

### CONSTRUCȚIE

Seria de coolere D5TB de la Titan cuprinde modele cu radiator din aluminiu și ventilator de 80mm turat la 2800RPM. TTC-D5TB/G/Cu35/R1 are în plus o inserție de cupru în zona de contact cu procesorul, ceea ce îi permite să fie folosit în compania unei game mai largi de chip-uri. Sistemul de prindere folosește toate cele șase puncte ale socket-ului.

### PERFORMANȚE

Sistemul de test s-a blocat în mai multe rânduri atunci când am rulat aplicația Prime95 pe procesorul Athlon XP supratactat, dar nici Titan nu recomandă acest cooler pentru 3200+.

### CONCLUZIE

Fiind un cooler silențios și ieftin, TTC-D5TB/G/Cu35/R1 este o alegere bună pentru răcirea procesoarelor mai lente.



- Platformă: **Socket A**
- Material construcție: **Aluminiu+cupru**
- Turație ventilator: **2800**

**Verdict 5.05**



**9€ / 12 luni**
Best Computers
021-303.01.91
www.bestcomputers.ro

## Spire WhisperRock IV SPA04B4

### CONSTRUCȚIE

Numele acestui produs spune totul despre intențiile celor de la Spire: realizarea unui cooler silențios și cât mai performant. În acest scop, radiatorului de aluminiu i-a fost adăugată o inserție de cupru, iar pentru eliminarea aerului cald a fost ales un ventilator cu diametrul de 80mm și turație foarte scăzută (2300RPM).

### PERFORMANȚE

Specificațiile celor de la Spire, care recomandă acest cooler pentru toate procesoarele Athlon XP existente pe piață, sunt confirmate de rezultatele obținute în testele noastre.

### CONCLUZIE

Deși nu oferă performanțe deosebite, Spire WhisperRock IV SPA04B4 este un cooler foarte silențios.



- Platformă: **Socket A**
- Material construcție: **Aluminiu+cupru**
- Turație ventilator: **2300**

**Verdict 7.50**



**11.8$ / 12 luni**
Tape Computer
021-330.57.83
www.tape.ro

## Dr. Thermal TI-V77L

### CONSTRUCȚIE

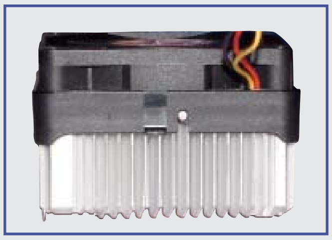
Dispunerea lamelelor radiatorului acestui cooler aduce aminte de forma literei X. Deși radiatorul este aproape în întregime din aluminiu, contactul cu pastila procesorului se realizează prin intermediul unui miez din cupru, care se continuă pe toată înălțimea radiatorului. Ventilatorul este foarte zgomotos, pentru că turația de 3800RPM este depășită în practică.

### PERFORMANȚE

Seria de coolere TI-V77 este recomandată de cei de la Dr. Thermal pentru overclocking, dar performanțele modelului TI-V77L sunt medii la 2500+ și foarte slabe la 3200+.

### CONCLUZIE

Din cauza nivelului ridicat al zgomotului și performanțelor modeste, nu putem recomanda acest cooler.



- Platformă: **Socket A**
- Material construcție: **Aluminiu+cupru**
- Turație ventilator: **3800**

**Verdict 7.00**



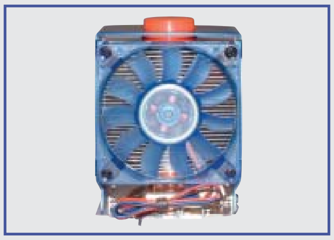
**40$ / 12 luni**
Quartz Computer
021-410.99.48
www.quartz.ro

## Evercool HPA-C715

**CONSTRUCȚIE**
Ca design, HPA-C715 este practic identic cu modelul HPB-C715 destinat răcirii procesoarelor compatibile cu Socket 478. Totuși, cei de la Evercool au considerat că pentru chip-urile Athlon XP este suficient un singur ventilator. Dacă HPB-C715 era foarte dificil de montat, HPA-C715 folosește sistemul de prindere clasic pentru Socket A.

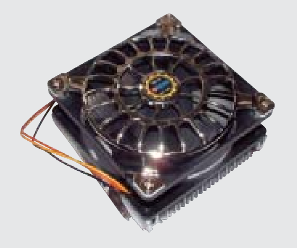
**PERFORMANȚE**
Dacă ținem cont de faptul că acest cooler apelează la un singur ventilator de 70mm cu turația de 2500RPM, rezultatele obținute în testele noastre sunt de apreciat.

**CONCLUZIE**
Chiar dacă nu are cele mai bune performanțe, Evercool HPA-C715 este un cooler foarte silențios.



- Platformă: **Socket A**
- Material construcție: **Aluminiu+cupru**
- Turație ventilator: **2500**

**Verdict 8.03**



**11.82$ / 24 luni**
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

## Titan TTC-D5TB/G/Cu35/SC

**CONSTRUCȚIE**
Pentru cei care sunt familiarizați cu modul în care Titan își denumește produsele, includerea în cutia lui TTC-D5TB/G/Cu35/SC a unui potențiometru pentru controlul turației ventilatorului este anunțată de cele două litere din coada numelui. În rest, designul este identic cu cel al modelului TTC-D5TB/G/Cu35/R1.

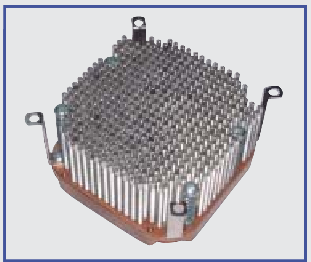
**PERFORMANȚE**
Acest cooler s-a comportat excelent dacă ținem cont de numele producătorului și de prețul său, dar turația ventilatorului a fost cea maximă, nivelul zgomotului fiind foarte ridicat.

**CONCLUZIE**
TTC-D5TB/G/Cu35/SC sacrifică nivelul zgomotului pentru performanțe.



- Platformă: **Socket A**
- Material construcție: **Aluminiu+cupru**
- Turație ventilator: **1800-3800**

**Verdict 8.15**



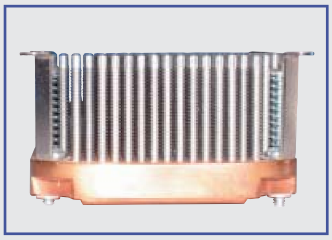
**61.02$ / 12 luni**
Tape Computer
021-330.57.83
www.tape.ro

## Swiftech MCX462+

**CONSTRUCȚIE**
Swiftech MCX462+ este un radiator compatibil cu ventilatoarele cu diametre de 70mm și 80mm. Deoarece partea sa inferioară este prevăzută cu un strat gros de cupru, greutatea lui MCX462+ este considerabilă. Din acest motiv, cei de la Swiftech au considerat mai sigură metoda de fixare care folosește găurile din placa de bază din jurul socket-ului.

**PERFORMANȚE**
În timpul testului am folosit un ventilator Dr. Thermal 80x80x25 cu turație de 2800RPM. Rezultatele ceva mai slabe pot fi puse și pe seama performanțelor acestui ventilator.

**CONCLUZIE**
Swiftech MCX462+ este un radiator high-end, care permite utilizatorilor alegerea celui mai potrivit ventilator.



- Platformă: **Socket A**
- Material construcție: **Aluminiu+cupru**
- Turație ventilator: **N/A**

**Verdict 7.58**



**12.91$ / 12 luni**
Tape Computer
021-330.57.83
www.tape.ro

## Dr. Thermal TI-V77N

**CONSTRUCȚIE**
Faptul că TI-V77N și TI-V77L folosesc același design nu trebuie să ne surprindă, pentru că ambele coolere fac parte din aceeași serie. Sistemul de prindere recurge doar la două dintre cele șase puncte oferite de Socket A, dar folosirea unui mâner pentru apăsarea radiatorului pe procesor ușurează destul de mult procedura de montare.

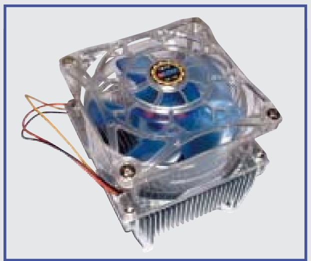
**PERFORMANȚE**
În ciuda folosirii unui ventilator mai puțin rapid, TI-V77N s-a dovedit mai performant decât modelul TI-V77L în testul de overclocking, dar nu a răcit la fel de bine procesorul Athlon XP 2500+.

**CONCLUZIE**
Nivelul destul de ridicat al zgomotului produs de acest cooler nu este compensat de performanțele oferite.



- Platformă: **Socket A**
- Material construcție: **Aluminiu+cupru**
- Turație ventilator: **3200**

**Verdict 6.85**



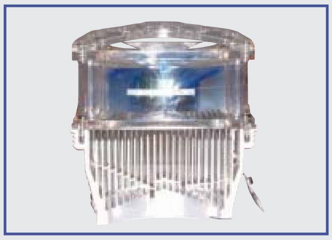
**7.8€ / 24 luni**
Depozitul de Calculatoare
Ultra PRO Computers
021-221.73.77 / 021-211.70.90

## Titan TTC-D9TB/Cu35/R1

**CONSTRUCȚIE**
TTC-D9TB/Cu35/R1 reprezintă oferta celor de la Titan pentru utilizatorii care își doresc în primul rând un cooler foarte silențios pentru platforma Socket A. Reducerea nivelului zgomotului a fost realizată prin folosirea unui ventilator cu diametrul de 80mm și înălțimea de 35mm și prin scăderea turației acestuia până la 2300RPM.

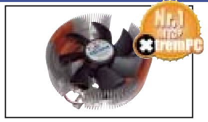
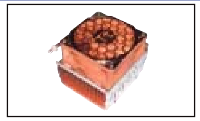
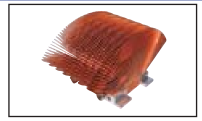
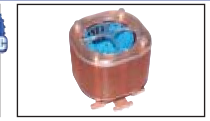
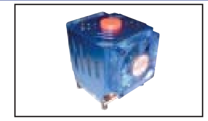
**PERFORMANȚE**
Deși cei de la Titan afirmă altceva, este evident faptul că acest cooler nu este destinat răcirii procesoarelor Athlon XP cu frecvențe foarte mari de tact.

**CONCLUZIE**
Dacă ținem cont și de prețul lui, TTC-D9TB/Cu35/R1 pare ideal pentru posesorii unui Athlon XP 2500+.

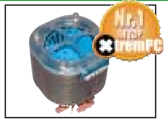
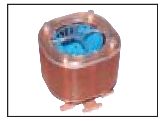
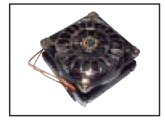
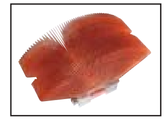
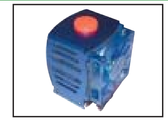
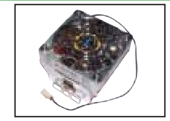


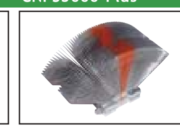
- Platformă: **Socket A**
- Material construcție: **Aluminiu+cupru**
- Turație ventilator: **2300**

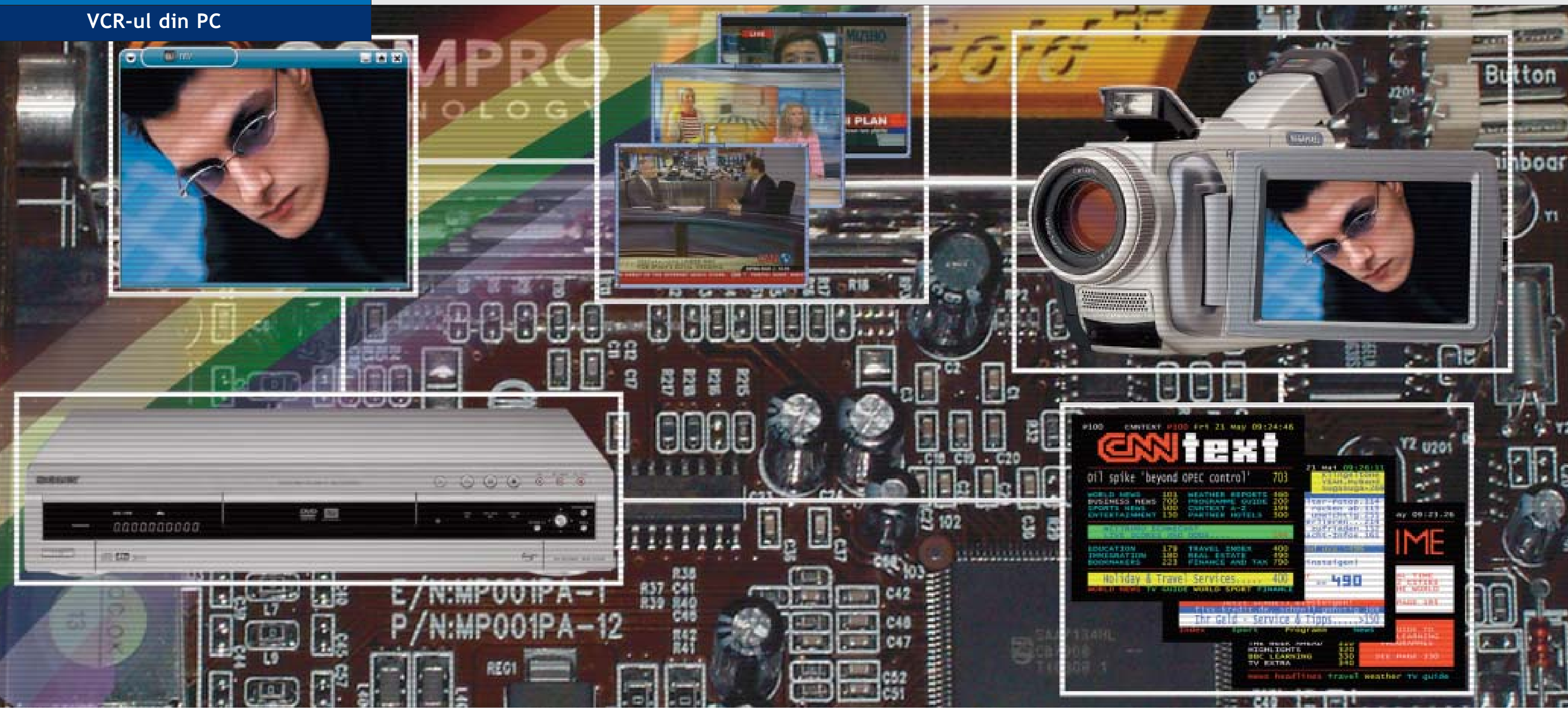
**Verdict 7.18**

| Socket 478 | Zalman CNPS7000-AlCu | Gigabyte 3D Cooler-PRO PCU21-VG | Thermaltake P4 Spark 7 | Zalman CNPS6500B-Cu | Scythe Kamakaze | Gigabyte 3D Cooler-Ultra PCU31-SD | Evercool HPB-C715 | Thermaltake Spark 7+ Xaser Edition |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Preț | 35.07$ | 29€ | 19€ | 46.87$ | 31$ | N/A | 42$ | 24€ |
| Detalii tehnice | | | | | | | | |
| Platformă | Socket 478/Athlon 64 | Socket 478/Socket A/Athlon 64 | Socket 478 | Socket 478 | Socket 478/Socket A | Socket 478/Socket A/Athlon 64 | Socket 478 | Socket 478 |
| Material construcție | Aluminiu+cupru | Aluminiu+cupru | Cupru | Cupru | Aluminiu+cupru | Cupru | Aluminiu+cupru | Cupru |
| Greutate (g) | 445 | 430 | N/A | 898 | 690 | 760 | N/A | N/A |
| Dimensiuni ventilator (mm) | 92x92x25 | N/A | 70x70x25 | 92x92x25 | 80x80x25 | N/A | 70x70x15 | 70x70x25 |
| Turație ventilator (RPM) | 1350-2400 | 2000-4000 | 1300-6000 | 1300-2500 | 1300-3400 | 1900-2500 | 2500 | 1300-6000 |
| Debit de aer (CFM) | N/A | N/A | 10.42-49.17 | N/A | 13.6 - 34 | N/A | 22 | 10.42-49.17 |
| Zgomot (dBA) | 20-25 | 19.2-37.2 | 17-43 | 20-32 | 16-37 | 18.5-23.7 | <20 | 17-43 |
| Putere consumată (W) | N/A | 2.5-6 | 2.28-8.4 | N/A | 2.64 | 1.8-6 | 1.44 | 2.28-8.4 |
| Certificare | 3.4GHz | N/A | >3GHz | 3.4GHz | >3.2GHz | N/A | 3.4GHz | >3GHz |
| Rezultate teste | | | | | | | | |
| Idle 2.4GHz (°C) | 48 | 49 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 |
| Full load 2.4GHz (°C) | 62 | 61 | 62 | 63 | 63 | 64 | 63 | 64 |
| Idle 3GHz (°C) | 48 | 50 | 48 | 48 | 48 | 49 | 49 | 48 |
| Full load 3GHz (°C) | 65 | 65 | 65 | 67 | 66 | 68 | 67 | 67 |
| Notă teste | | | | | | | | |
| Performanță 2.4GHz | 9.63 | 9.88 | 9.63 | 9.25 | 9.25 | 8.88 | 9.25 | 8.88 |
| Performanță 3GHz | 10 | 9.75 | 10 | 9.25 | 9.63 | 8.75 | 9.13 | 9.25 |
| Ergonomie | 10 | 7 | 7 | 9.5 | 7 | 9 | 8 | 7 |
| Dotări | 9 | 10 | 10 | 9 | 9.5 | 10 | 8 | 9.5 |
| Verdict | 9.75 | 9.55 | 9.55 | 9.25 | 9.20 | 8.95 | 8.95 | 8.90 |

| Socket 478 | Scythe Samurai | Dr. Thermal TI-RV108TN | Titan TTC-W6TB/825/CU35/SC | Intel Box 2.4GHz | Dr. Thermal TI-R8639L | Evercool CUW8-715 | Titan TTC-W6TB/825 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| |  |  |  |  |  |  |  |
| Preț | 26$ | 14.96$ | 14.25$ | N/A | 10.56$ | 12.5$ | 7.8€ |
| Detalii tehnice | | | | | | | |
| Platformă | Socket 478/Socket A/Athlon 64 | Socket 478 | Socket 478 | Socket 478 | Socket 478 | Socket 478 | Socket 478 |
| Material construcție | Cupru | Aluminiu+cupru | Aluminiu+cupru | Aluminiu | Aluminiu anodizat | Cupru | Aluminiu |
| Greutate (g) | 605 | 525 | N/A | N/A | 298 | 345 | N/A |
| Dimensiuni ventilator (mm) | 80x80x25 | 70x70x25 | 80x80x25 | 70x70x15 | 70x70x15 | 70x70x15 | 80x80x25 |
| Turație ventilator (RPM) | 1300-3400 | 2500-5000 | 1800-3800 | 2500 | 3800 | 3500 | 2800 |
| Debit de aer (CFM) | 13.6-34 | 20.5-40.5 | 22.67-47.19 | N/A | 32.73 | 27.96 | 37.57 |
| Zgomot (dBA) | 16-37 | 25.5-41 | <38 | N/A | 34 | <34 | <32 |
| Putere consumată (W) | 2.64 | N/A | 1.2-2.88 | 2.16 | 3.12 | 2.16 | 1.92 |
| Certificare | 3.4GHz | 3.2GHz | 3.4GHz | 2.4GHz | 2.4GHz | >3.2GHz | 3.2GHz |
| Rezultate teste | | | | | | | |
| Idle 2.4GHz (°C) | 49 | 49 | 49 | 48 | 48 | 49 | 49 |
| Full load 2.4GHz (°C) | 64 | 65 | 66 | 66 | 66 | 67 | 71 |
| Idle 3GHz (°C) | 50 | 49 | 49 | 49 | 49 | 49 | 50 |
| Full load 3GHz (°C) | 68 | 69 | 70 | 70 | 70 | 71 | 77 |
| Notă teste | | | | | | | |
| Performanță 2.4GHz | 8.75 | 8.38 | 8 | 8.13 | 8.13 | 7.63 | 6.13 |
| Performanță 3GHz | 8.63 | 8.38 | 8 | 8 | 8 | 7.63 | 5.25 |
| Ergonomie | 7 | 9 | 7.5 | 10 | 7 | 7.5 | 9 |
| Dotări | 9.5 | 8 | 9 | 5.5 | 6 | 8 | 7 |
| Verdict | 8.60 | 8.40 | 8.05 | 8.00 | 7.75 | 7.65 | 6.15 |

| Socket A | Gigabyte 3D Cooler-PRO PCU21-VG | Scythe Samurai | Scythe Kamakaze | Gigabyte 3D Cooler-Ultra PCU31-SD | Titan TTC-D5TB/G/Cu35/SC | Zalman CNPS3100-Plus | Dr. Thermal TI-A8641L | Evercool HPA-C715 | Titan TTC-Cu5TB/F | Dr. Thermal TI-H748EN |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Preț | 29€ | 26$ | 31$ | N/A | 11.82$ | 28.41$ | 14.85$ | 40$ | 15€ | 14.19$ |
| **Detalii tehnice** | | | | | | | | | | |
| Platformă | Socket 478/Socket A/Athlon 64 | Socket 478/Socket A/Athlon 64 | Socket 478/Socket A | Socket 478/Socket A/Athlon 64 | Socket A | Socket A | Socket A | Socket A | Socket A | Socket A |
| Material construcție | Aluminiu+cupru | Cupru | Aluminiu+cupru | Cupru | Aluminiu+cupru | Cupru | Aluminiu+cupru | Aluminiu+cupru | Cupru | Aluminiu |
| Greutate (g) | 430 | 605 | 690 | 760 | N/A | 296 | 470 | N/A | N/A | 412.5 |
| Dimensiuni ventilator (mm) | N/A | 80x80x25 | 80x80x25 | N/A | 80x80x25 | 92x92x25 | 70x70x15 | 70x70x15 | 70x70x15 | 80x80x25 |
| Turație ventilator (RPM) | 2000-4000 | 1300-3400 | 1300-3400 | 1900-2500 | 1800-3800 | 1400-2800 | 3800 | 2500 | 4500 | 2800 |
| Debit de aer (CFM) | N/A | 13.6-34 | 13.6-34 | N/A | 22.67-47.19 | N/A | 32.4 | 22 | 36.31 | 34.75 |
| Zgomot (dBA) | 19.2-37.2 | 16-37 | 16-37 | 18.5-23.7 | <28-38 | 20-35 | 36.5 | <20 | <40 | 32 |
| Putere consumată (W) | 2.5-6 | 2.64 | 2.64 | 1.8-6 | 1.2-2.88 | N/A | N/A | 1.44 | 3 | N/A |
| Certificare | N/A | 3200+ | 3400+ | N/A | 3200+ | 3000+ | 3200+ | 3400+ | 3200+ | 3000+ |
| **Rezultate teste** | | | | | | | | | | |
| Idle 2500+ (°C) | 37 | 40 | 36 | 31 | 37 | 29 | 37 | 36 | 37 | 41 |
| Full load 2500+ (°C) | 42 | 45 | 42 | 45 | 44 | 45 | 43 | 50 | 45 | 48 |
| Idle 3200+ (°C) | 49 | 46 | 50 | 43 | 51 | 34 | 51 | 40 | 53 | 55 |
| Full load 3200+ (°C) | 56 | 56 | 59 | 68 | 65 | 75 | 63 | 66 | 66 | 64 |
| **Notă teste** | | | | | | | | | | |
| Performanță 2500+ | 9.5 | 8.75 | 9.56 | 9.31 | 9.13 | 9.44 | 9.31 | 8.06 | 8.94 | 8.13 |
| Performanță 3200+ | 9.06 | 9.25 | 8.44 | 7.19 | 7.25 | 6.44 | 7.63 | 7.75 | 6.94 | 7.19 |
| Ergonomie | 7 | 7 | 7 | 9 | 7 | 9 | 7 | 10 | 7 | 9 |
| Dotări | 10 | 9.5 | 9.5 | 10 | 9 | 9 | 6 | 7 | 7 | 7 |
| **Verdict** | 9.13 | 8.85 | 8.85 | 8.50 | 8.15 | 8.15 | 8.08 | 8.03 | 7.75 | 7.73 |

| Socket A | Swiftech MCX462+ | Spire WhisperRock IV SPA04B4 | Spire SkiveStream II SPA13B0 | Titan TTC-D9TB/Cu35/R1 | Dr. Thermal TI-V77L | Dr. Thermal TI-V77N | Evercool CUF-715 | Zalman CNPS3000-Plus | Titan TTC-D5TB/G/Cu35/R1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Preț | 61.02$ | 9€ | 15€ | 7.8€ | 11.8$ | 12.91$ | 12.5$ | 20.37$ | 8.9$ |
| **Detalii tehnice** | | | | | | | | | |
| Platformă | Socket A | Socket A | Socket A | Socket A | Socket A | Socket A | Socket A | Socket A | Socket A |
| Material construcție | Aluminiu+cupru | Aluminiu+cupru | Cupru+nichel | Aluminiu+cupru | Aluminiu+cupru | Aluminiu+cupru | Cupru | Aluminiu+cupru | Aluminiu+cupru |
| Greutate (g) | 560 | N/A | N/A | N/A | 276.5 | 315.5 | 345 | 148 | N/A |
| Dimensiuni ventilator (mm) | N/A | 80x80x25 | 70x70x15 | 80x80x35 | 70x70x15 | 70x70x25 | 70x70x15 | 92x92x25 | 80x80x25 |
| Turație ventilator (RPM) | N/A | 2300 | 3200 | 2300 | 3800 | 3200 | 3500 | 1400-2800 | 2800 |
| Debit de aer (CFM) | N/A | 28 | 23.8 | 31.98 | 32.73 | 28.58 | 27.96 | N/A | 37.57 |
| Zgomot (dBA) | N/A | 21.1 | 25 | <26 | 34 | 28.5 | <34 | 20-35 | <32 |
| Putere consumată (W) | N/A | 1.08 | 2.4 | 1.56 | N/A | N/A | 2.16 | N/A | 1.92 |
| Certificare | N/A | 3400+ | 3400+ | 3200+ | 3200+ | 3200+ | 3400+ | 2800+ | 3000+ |
| **Rezultate teste** | | | | | | | | | |
| Idle 2500+ (°C) | 40 | 42 | 42 | 44 | 40 | 43 | 44 | 30 | 44 |
| Full load 2500+ (°C) | 47 | 49 | 48 | 51 | 46 | 50 | 52 | 47 | 51 |
| Idle 3200+ (°C) | 50 | 55 | 56 | 51 | 55 | 52 | 55 | 40 | 54 |
| Full load 3200+ (°C) | 63 | 65 | 65 | 70 | 72 | 70 | 71 | N/A | N/A |
| **Notă teste** | | | | | | | | | |
| Performanță 2500+ | 8.38 | 7.88 | 8.06 | 7.38 | 8.56 | 7.63 | 7.19 | 9 | 7.38 |
| Performanță 3200+ | 7.69 | 7 | 6.94 | 6.31 | 5.69 | 6.25 | 5.88 | 2.13 | 1.25 |
| Ergonomie | 5 | 10 | 8 | 10 | 7 | 7 | 7.5 | 9 | 9 |
| Dotări | 6.5 | 5.5 | 5.5 | 7 | 6 | 6 | 7 | 9 | 7 |
| **Verdict** | 7.58 | 7.50 | 7.35 | 7.18 | 7.00 | 6.85 | 6.68 | 6.25 | 5.05 |




# VCR-UL DIN PC
# CALCULATORUL MULTIMEDIA

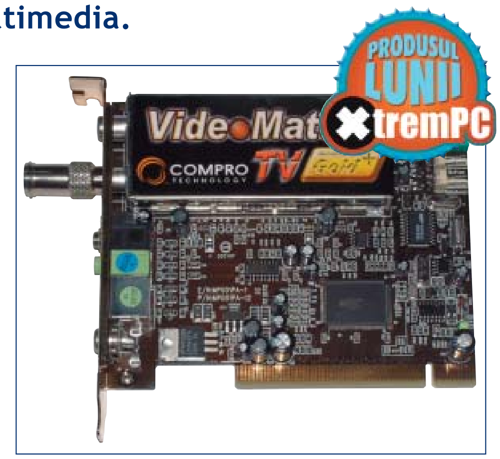
**Cele mai recente produse şi tehnologii IT ne anunţă că a venit timpul să ne transformăm calculatorul într-un centru multimedia.**

**NOILE TEHNOLOGII MULTIMEDIA CORELATE CU** procesoarele tot mai puternice au permis calculatoarelor o migrare înspre zona audio-video. Chiar şi carcasele de calculator au evoluat de la aspectul de simple "cutii" albe la un design apropiat de cel al echipamentelor audio-video Hi-Fi.

În timp ce majoritatea utilizatorilor folosesc calculatorul pe post de player video sau audio, doar o mică parte dintre noi ştim cum să profităm cu adevărat de facilităţile multimedia oferite de adăugarea în sistem a unui tuner TV. Forţa unui tuner TV nu constă în posibilitatea de a viziona o emisiune sau un film în timp ce lucrăm la calculator şi nici în înlocuirea aparatelor TV. Avantajul real îl reprezintă posibilitatea de a înregistra emisiunile TV atunci când nu suntem acasă sau avem altceva mai important de făcut. Prin urmare, ne-am propus să transformăm un calculator într-un VCR gata să înregistreze pentru noi toate emisiunile interesante, dar programate la ore incomode.

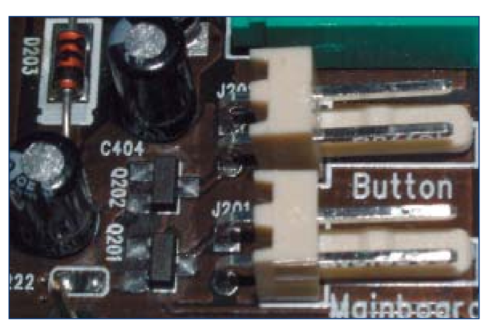
## VEDETELE HARDWARE

Pentru a realiza acest test, am ales să folosim un calculator cu o configuraţie hardware cât mai accesibilă. Cele mai importante componente sunt procesorul, memoria RAM şi harddisk-ul. Am ales

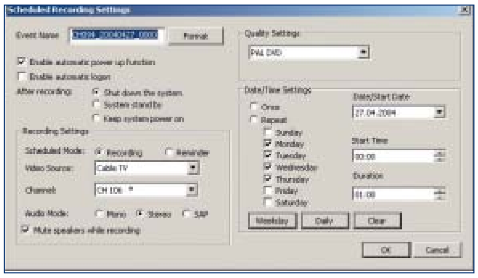



➲ Tunerul TV Compro VideoMate TV Gold Plus

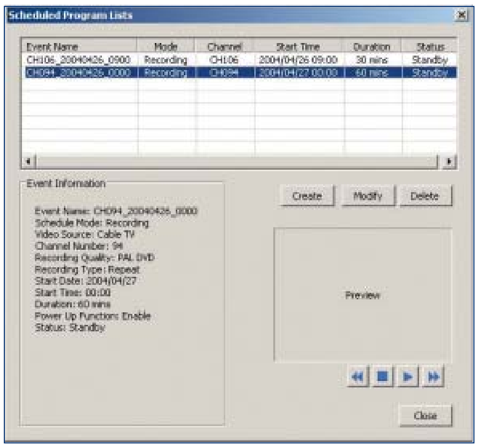
pentru comparaţie două sisteme: unul cu AMD Duron 950MHz, iar cel de-al doilea cu Intel Pentium 4 2.4GHz. Ambele platforme au avut 512MB DDR şi două harddisk-uri Seagate de 40GB: unul pentru sistemul de operare şi altul special destinat capturii video. Ambele harddisk-uri au fost formatate NTFS pentru a putea stoca fişierele video de peste 4GB. Am ales să folosim pentru acest experiment multimedia tunerul TV Compro VideoMate TV Gold Plus. Motivul principal pentru care ne-am oprit la acest model a fost funcţia unică de "Power Up Scheduling" ce permite pornirea şi oprirea efectivă a calculatorului la orele dorite de utilizator. Această facilitate este foarte utilă celor care nu vor să lase calculatorul pornit sau în "stand by" pentru a înregistra o emisiune TV. Pentru a beneficia de "Power Up Scheduling" trebuie să conectaţi la tunerul TV cablul de la butonul de pornire al calculatorului şi cei doi pini "power" ai plăcii de bază. Calculatorul va porni cu 5 minute înainte de ora stabilită pentru a permite încărcarea sistemului de operare şi a tuturor celorlalte programe. Există şi opţiunea de a programa înregistrarea cu sonorul oprit pentru a nu deranja liniştea celor din casă (închipuiţi-vă ce



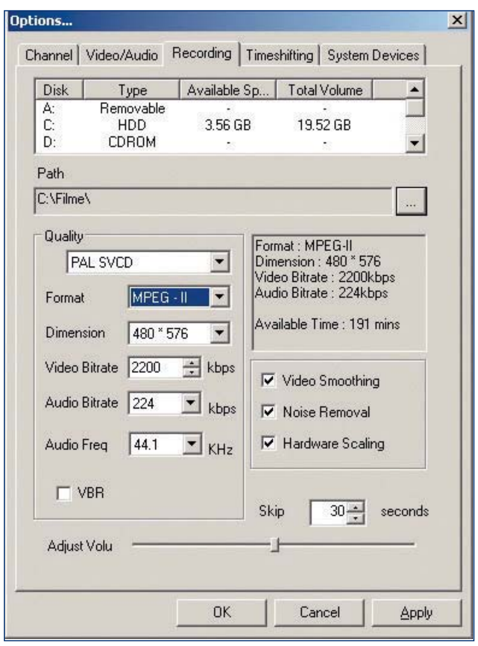

➲ Conectorii care fac posibilă funcţia "Power Up Scheduling"



➲ Toate setările importante pentru programarea capturilor video sunt grupate într-o singură fereastră



➲ Ulterior se pot realiza editări ale parametrilor stabiliţi pentru o anumită programare




➲ Formatul şi rezoluţia capturii se stabilesc în tabul "Recording" al ferestrei de opţiuni

sperietură ar trage prietena sau soţia voastră dacă calculatorul ar porni singur pe PRO TV la 12 noaptea şi cu sonorul la maxim).

## PARTEA SOFTWARE

Este de menţionat că imaginea oferită de Compro VideoMate TV Gold Plus a fost bună pe majoritatea posturilor TV, însă la pornirea playerului am constatat o întârziere deranjantă. Nici designul playerului TV nu este reuşit, deoarece ocupă mult loc pe ecran, iar ergonomia este scăzută. Alte reacţii întârziate am întâlnit la schimbarea posturilor TV şi la accesarea funcţiei de captură video (inclusiv pentru Time-shifting). Partea pozitivă a software-ului tunerului VideoMate TV Gold Plus este reprezentată de funcţia de programare a înregistrărilor.

## EMISIUNI LA "CERERE"

De foarte multe ori ne-am lovit de următoarea "problemă": avem puţine emisiuni TV favorite, însă de cele mai multe ori sunt programate în timpul orelor de serviciu sau sunt difuzate în acelaşi timp cu alte emisiuni interesante. Soluţia vine tot de la calculatorul multimedia. Am programat tunerul TV Compro VideoMate TV Gold Plus să înregistreze toate emisiunile de IT, serialele Seinfeld, Friends şi anumite documentare. De mare ajutor în setarea înregistrărilor ne-a fost site-ul www.port.ro ce conţine programele pentru 27 de posturi TV. Am oprit calculatorul, iar la sfârşitul săptămânii am verificat înregistrările. Spre bucuria noastră, funcţia "Power Up Scheduling" a funcţionat ireproşabil şi pe harddisk ne aşteptau o mulţime de fişiere video cu programele noastre favorite. În timpul testelor nu am urmărit salvarea emisiunilor pe CD sau DVD pentru mai multe vizionări ulterioare. Prin urmare, nu am încercat obţinerea unui raport optim între calitatea imaginii şi spaţiul ocupat pe harddisk, deoarece am considerat că, odată vizionate, emisiunile pot fi şterse. Din acest motiv am ales următoarele setări: codec MPEG-2, rezoluţie 480x576 cu un video bitrate de 2200.

## OPREŞTE TIMPUL

O facilitate trecută prea repede cu vederea este opţiunea Time-shifting. Atunci când apelăm această funcţie, tunerul TV începe realizarea de captură video a emisiunii urmărite în acel moment. Fiind în esenţă o înregistrare, putem opri în orice moment vizionarea fără să afectăm captura emisiunii, care se va realiza în continuare (până în momentul în care dorim să părăsim modul Time-shifting). Obţinem o întârziere a ceea ce vedem faţă de ceea ce se transmite în acel moment. Am testat funcţia Time-shifting în timpul unui meci de fotbal (Dinamo Bucureşti-FC Braşov) şi în timpul unui film. În cazul meciului de fotbal, am apelat la Time-shifting pentru a face o pauză de 10 minute în timpul primei reprize. Pauza oficială a meciului, de 15 minute, a durat pentru mine numai 5 minute, iar în repriza a doua tot funcţia Time-shifting mi-a permis să plec 15 minute la bucătărie pentru o mică gustare fără să pierd nici un minut din meci. Partea negativă a fost că surpriza rezultatului s-a spulberat odată cu ţipetele de bucurie ale vecinilor mei dinamovişti la golul din minutul 87, vizionarea mea fiind în urmă cu 15 minute. Vizionarea unui film cu funcţia Time-shifting are marele avantaj că putem trece peste momentele de reclamă. În concluzie, putem afirma că funcţia Time-shifting s-a dovedit a fi o facilitate excelentă în ambele cazuri şi deja ne întrebăm cum de nu am folosit-o până acum.

## CONCLUZIE

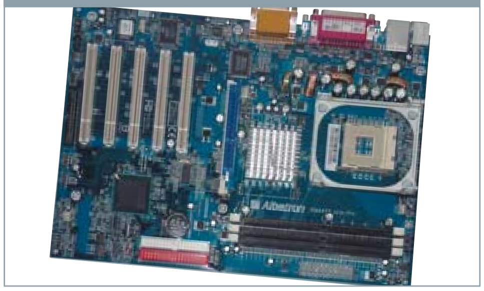
Acest experiment multimedia dovedeşte că un tuner TV este mai mult decât o altă modalitate de a viziona emisiuni. Funcţii precum programarea înregistrărilor şi Time-shifting aduc un plus de valoare faţă de un simplu televizor.

*Liviu Marica*

| Compro VideoMate TV Gold Plus | |
|---|---|
| Distribuitor | FIT Distribution |
| Telefon | 021-231.09.22 |
| Preţ / Garanţie | 59$ / 12 luni |
| **Detalii tehnice** | |
| Interfaţă | PCI |
| Chipset | Philips SAA7133 |
| Sistem | PAL B/G, I, D/K, SECAM, NICAM, A2 |
| Format captură | MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, |
| Număr canale | 181 |
| Modul radio | Da |
| Telecomandă | Da |
| Time-shifting | Da |
| Teletext | Da |
| TV Stereo | Da |

Placă de bază

## Albatron PX865PE Lite



Albatron oferă prin PX865PE Lite un produs cu preţ scăzut, acest lucru fiind foarte bine reflectat de dotări. În mod ciudat, deşi numele plăcii duce cu gândul la chipset-ul I865PE, pe placă avem I848P, o variantă cu preţ mai scăzut.

### AVANTAJE

Albatron PX865PE Lite are dotări minime, aici incluzând şase porturi USB 2.0, controller Fast Ethernet şi doi conectori Serial ATA controlaţi de southbridge-ul ICH5. Răcirea northbridge-ului se face pasiv printr-un radiator de aluminiu. Slotul AGP are un mecanism de retenţie solid, ce previne ieşirea accidentală a plăcii video. Componentele sunt aşezate destul de spaţiat pe PCB, acest lucru fiind posibil şi datorită lipsei chip-urilor adiţionale. Problema apropierii prea mari dintre DIMM-urile de memorie şi slotul AGP este prezentă şi în cazul lui Albatron PX865PE Lite.

### PERFORMANŢE

Pentru un preţ relativ scăzut, cumpărătorul lui Albatron PX865PE Lite primeşte un produs stabil, cu performanţe bune în aplicaţii, însă mai slab în jocuri faţă de chipset-urile mai puternice Intel Springdale sau Canterwood. Opţiunile de overclocking sunt destul de bune, permiţând creşterea performanţelor sistemului.

### CONCLUZIE

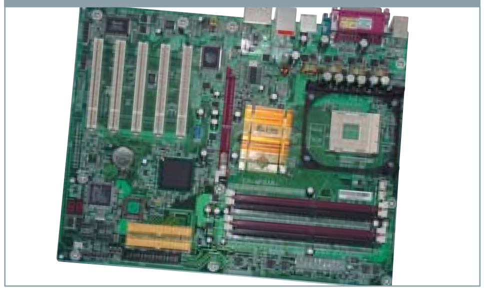
Preţul scăzut şi stabilitatea excelentă recomandă Albatron PX865PE Lite.

| Contact | |
|---|---|
| Distribuitor | Depozitul de Calculatoare |
| Telefon | 021-221.73.77 |
| Preţ / Garanţie | 69.9$ / 12 luni |
| **Detalii tehnice** | |
| Socket / Chipset / FSB | Socket 478 / I848P+ICH5 / 800MHz |
| Sloturi | 1 AGP 8X / 5 PCI |
| Memorie / Capacitate | DDR400 / 2GB |
| Conectori | 6 USB 2.0, Lan |
| ATA / RAID | 2xATA100, 2xSerial ATA / - |
| Extra | - |
| **Overclocking** | |
| FSB / Multiplicator | 200-550MHz / Da |
| V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset | Da / Da / Da / Nu |

| Teste | | | |
|---|---|---|---|
| Quake 3 640x480 | 306 | Conversie WAV-MP3 | 37" |
| Serious Sam 640x480 | 156.8 | Arhivare WinRAR | 7'28" |
| 3DMark2001SE 640x480 | 16500 | PCMark2002 CPU | 5928 |
| Comanche 4 640x480 | 41.63 | Sandra Mem. Int | 3065 |
| UT 2003 640x480 | 158.20 | Sandra Disk | 27990 |
| **Performanţe** | | | |
| Sintetice: | 3.155 | Dotări: | 0.049 |
| Jocuri: | 3.087 | Verdict: | 6.291 |

Placă de bază

## EPoX EP-4PDA5+



Lansarea lui Intel Pentium 4 Prescott a dus la apariţia de noi plăci de bază revizuite pentru a fi compatibile cu acest tip de procesor, EPoX EP-4PDA5+ fiind un astfel de exemplu.

### AVANTAJE

Layout-ul lui EPoX EP-4PDA5+ este bine realizat, sloturile şi conectorii fiind uşor de identificat datorită coloritului diferit. Un LED de diagnosticare oferă informaţii asupra stării sistemului. Northbridge-ul este răcit pasiv cu un radiator din cupru. Chip-ul integrat Silicon Image adaugă posibilitatea conectării unui număr de maxim patru unităţi de stocare Serial ATA. Slotul AGP este dotat cu mecanism de retenţie pentru placa video.

### PERFORMANŢE

Stabilitatea lui EP-4PDA5+ a fost excelentă pe toată durata testelor. Performanţele sunt la nivelul chipset-ului I875P Canterwood datorită activării opţiunii PAT de către EPoX. Pe partea de overclocking EPoX EP-4PDA5+ s-a comportat onorabil, reuşind să ducă procesorul de test P4 2.4GHz la 3.24GHz prin ridicarea FSB-ului la 1080MHz şi mărirea voltajului de alimentare la 1.6V. Din testele rulate în acest fel se remarcă Quake 3, unde am obţinut 406fps, un spor de 20% faţă de frecvenţa standard.

### CONCLUZIE

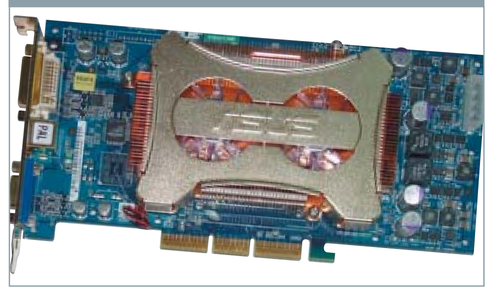
EPoX EP-4PDA5+ este un produs performant, stabil şi cu numeroase dotări, preţul fiind şi el pe măsură.

| Contact | |
|---|---|
| Distribuitor | Depozitul de Calculatoare |
| Telefon | 021-221.73.77 |
| Preţ / Garanţie | 129.38$ / 36 luni |
| **Detalii tehnice** | |
| Socket / Chipset / FSB | Socket 478 / I865PE+ICH4 / 800MHz |
| Sloturi | 1 AGP 8X / 5 PCI |
| Memorie / Capacitate | DDR400 / 4GB |
| Conectori | 6 USB 2.0, Gigabit Lan, S/PDIF |
| ATA / RAID | 2xATA100 / 4xSerial ATA |
| Extra | Cabluri ATA rotunjite, LED diagnosticare |
| **Overclocking** | |
| FSB / Multiplicator | 100-350MHz |
| V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset | Da / Da / Da / Nu |

| Teste | | | |
|---|---|---|---|
| Quake 3 640x480 | 336 | Conversie WAV-MP3 | 37" |
| Serious Sam 640x480 | 165.1 | Arhivare WinRAR | 6'42" |
| 3DMark2001SE 640x480 | 17452 | PCMark2002 CPU | 5979 |
| Comanche 4 640x480 | 47.94 | Sandra Mem. Int | 4669 |
| UT 2003 640x480 | 165.82 | Sandra Disk | 28128 |
| **Performanţe** | | | |
| Sintetice: | 3.333 | Dotări: | 0.063 |
| Jocuri: | 3.433 | Verdict: | 6.829 |

Placă video

## ASUS V9950/TD/P



Pentru cei care nu sunt familiarizaţi cu denumirile plăcilor video ASUS, V9950/TD/P este o implementare a chip-ului GeForce FX 5900, principala deosebire faţă de GeForce FX 5900 XT fiind tactarea memoriei la 850MHz, în loc de 700MHz.

### DOTĂRI

Cei de la ASUS au folosit un sistem de răcire propriu, format dintr-un radiator din cupru şi două ventilatoare destul de zgomotoase. Pachetul retail conţine obişnuitul adaptor DVI-VGA, un cablu video şi un ghid de instalare rapidă, iar bundle-ul software este oferit pe nu mai puţin de cinci CD-uri: ASUSDVD, Delta Force: Black Hawk Down, GunMetal, Battle Engine Aquila şi şase jocuri în versiune demo. Nu trebuie uitat nici CD-ul cu drivere, care conţine la rândul său câteva utilitare ASUS.

### PERFORMANŢE

După lansarea arhitecturilor NV40 şi R420, plăcile video bazate pe chip-ul GeForce FX 5900 pot fi considerate ca fiind oarecum depăşite, dar performanţele lor sunt suficiente pentru a permite rularea chiar şi a celor mai pretenţioase jocuri actuale în condiţii foarte bune.

### CONCLUZIE

Până la apariţia în magazine a implementărilor chip-urilor GeForce 6800 Ultra şi Radeon X800 XT Platinum Edition, ASUS V9950/TD/P rămâne o soluţie foarte bună pentru cei care îşi doresc o placă video rapidă şi un bundle software consistent.

| Contact | |
|---|---|
| Distribuitor | Depozitul de Calculatoare / Ultra PRO Computers |
| Telefon | 021-221.73.77 / 021-211.70.90 |
| Preţ / Garanţie | 201€ / 36 luni |
| **Detalii tehnice** | |
| Chipset | GeForce FX 5900 |
| Memorie | 128MB DDR |
| Frecvenţă chipset / Memorie | 400MHz / 850MHz |
| AGP | 8X |
| Bus memorie | 256 biţi |
| Conectori | VGA, DVI, TV Out |

| Teste | | | |
|---|---|---|---|
| Quake 3 1280 | 294.2 | AquaMark3 1600 | 30.65 |
| Quake 3 1600 | 234.7 | UT 2003 1280 | 130.1 |
| Serious Sam 1280 | 147.4 | UT 2003 1600 | 96.3 |
| Serious Sam 1600 | 126.1 | Quake 3 1024 AA | 287 |
| CodeCreatures 1280 | 34.7 | Serious Sam 1024 AA | 140.5 |
| CodeCreatures 1600 | 27.8 | UT 2003 1024 AA | 99 |
| 3DMark2001SE 1280 | 12523 | CodeCreatures 1024 AA | 22.4 |
| 3DMark2001SE 1600 | 10815 | 3DMark2001SE 1024 AA | 10805 |
| AquaMark3 1280 | 37.06 | AquaMark3 1024 AA | 29.62 |
| **Performanţe** | | | |
| Sintetice: | 2.012 | Dotări: | 0.095 |
| Jocuri: | 4.132 | Verdict: | 6.238 |

Placă video

## AOpen Aeolus FX5900XT



Implementarea celor de la AOpen a chip-ului GeForce FX 5900 XT poartă numele Aeolus FX5900XT.

### DOTĂRI

Dacă cele mai multe plăci video bazate pe GeForce FX 5900 XT respectă designul de referinţă de la NVIDIA, Aeolus FX5900XT se remarcă prin sistemul de răcire original. Cele opt chip-uri de memorie produse de Hynix au un timp de acces de 2.8ns şi nu au nevoie de răcire pasivă. Cei de la AOpen oferă un ghid de instalare rapidă, valabil pentru toate plăcile video cu chip NVIDIA, un adaptor DVI-VGA şi un convertor de la S-Video la RCA, dar nu a fost inclus în pachet nici un cablu video. Ca bundle software este oferit un CD cu pachetul InterVideo WinCinema, format din aplicaţiile WinDVD 4 şi WinRip.

### PERFORMANŢE

Din păcate, primele plăci video din noua generaţie vor fi exclusiv produse high-end, cu preţuri de peste 400$, astfel că utilizatorii care au nevoie urgent de o placă ceva mai ieftină sunt nevoiţi să aleagă unul dintre acceleratoarele prezente în acest moment pe piaţă. Deşi nu este cea mai rapidă implementare a chip-ului GeForce FX 5900 XT, Aeolus FX5900XT oferă performanţe foarte bune pentru gamerii cu buget limitat.

### CONCLUZIE

Cei de la AOpen oferă prin Aeolus FX5900XT o placă video rapidă la un preţ rezonabil.

| Contact | |
|---|---|
| Distribuitor | Quartz Computer |
| Telefon | 021-410.99.48 |
| Preţ / Garanţie | 220$ / 36 luni |

| Detalii tehnice | |
|---|---|
| Chipset | GeForce FX 5900 XT |
| Memorie | 128MB DDR |
| Frecvenţă chipset / Memorie | 390MHz/700MHz |
| AGP | 8X |
| Bus memorie | 256 biţi |
| Conectori | VGA, DVI, TV Out |

| Teste | | | |
|---|---|---|---|
| Quake 3 1280 | 286.9 | AquaMark3 1600 | 29.42 |
| Quake 3 1600 | 227.1 | UT 2003 1280 | 125 |
| Serious Sam 1280 | 145.7 | UT 2003 1600 | 91.2 |
| Serious Sam 1600 | 122.2 | Quake 3 1024 AA | 276.6 |
| CodeCreatures 1280 | 33.2 | Serious Sam 1024 AA | 135.6 |
| CodeCreatures 1600 | 26.5 | UT 2003 1024 AA | 93.6 |
| 3DMark2001SE 1280 | 12149 | CodeCreatures 1024 AA | 21.3 |
| 3DMark2001SE 1600 | 10389 | 3DMark2001SE 1024 AA | 10352 |
| AquaMark3 1280 | 35.76 | AquaMark3 1024 AA | 28.15 |

| Performanţe | | | |
|---|---|---|---|
| Sintetice: | 1.931 | Dotări: | 0.070 |
| Jocuri: | 3.985 | Verdict: | 5.986 |

Placă video

## PowerColor Radeon 9550



Pe lângă procesoarele grafice bazate pe noua arhitectură R420, cei de la ATI au lansat de curând şi Radeon 9550, un GPU entry-level cu suport pentru DirectX 9, care intră în competiţie directă cu GeForce FX 5500.

### DOTĂRI

Dacă ţinem cont de preţul ei, faptul că această placă video nu impresionează la capitolul dotări nu este un impediment prea mare. Producătorul a inclus în pachetul retail cele mai importante accesorii, şi anume un cablu video RCA şi un convertor de la S-Video la RCA. Adaptorul DVI-VGA lipseşte, dar este puţin probabil ca potenţialii cumpărători ai acestei plăci să deţină un monitor LCD cu interfaţă DVI. PowerColor oferă şi o aplicaţie pentru vizionarea filmelor în format DVD, în locul obişnuitului PowerDVD fiind ales de această dată concurentul WinDVD în versiunea 4.

### PERFORMANŢE

Chip-ul Radeon 9550 se deosebeşte de Radeon 9600 doar prin frecvenţa mai mică la care este tactat, deoarece viteza memoriei şi magistrala acesteia au rămas neschimbate.

### CONCLUZIE

Radeon 9550 reprezintă la ora actuală una dintre cele mai ieftine soluţii grafice capabile să ofere performanţe relativ acceptabile în jocurile moderne. Din păcate, cei 256MB de memorie cu care este dotată această placă nu fac decât să-i ridice inutil preţul.

| Contact | |
|---|---|
| Distribuitor | Tornado Sistems |
| Telefon | 021-206.77.40 |
| Preţ / Garanţie | 120$ / 24 luni |

| Detalii tehnice | |
|---|---|
| Chipset | Radeon 9550 |
| Memorie | 256MB DDR |
| Frecvenţă chipset / Memorie | 250MHz/400MHz |
| AGP | 8X |
| Bus memorie | 128 biţi |
| Conectori | VGA, DVI, TV Out |

| Teste | | | |
|---|---|---|---|
| Quake 3 1280 | 103.6 | AquaMark3 1600 | 10.55 |
| Quake 3 1600 | 70.1 | UT 2003 1280 | 43.7 |
| Serious Sam 1280 | 77.2 | UT 2003 1600 | 28.8 |
| Serious Sam 1600 | 47.8 | Quake 3 1024 AA | 83.1 |
| CodeCreatures 1280 | 11.4 | Serious Sam 1024 AA | 51.1 |
| CodeCreatures 1600 | 8.9 | UT 2003 1024 AA | 34 |
| 3DMark2001SE 1280 | 5749 | CodeCreatures 1024 AA | 8 |
| 3DMark2001SE 1600 | 4114 | 3DMark2001SE 1024 AA | 4155 |
| AquaMark3 1280 | 13.87 | AquaMark3 1024 AA | 12.49 |

| Performanţe | | | |
|---|---|---|---|
| Sintetice: | 0.774 | Dotări: | 0.065 |
| Jocuri: | 1.447 | Verdict: | 2.286 |

DVD Writer

## ASUS DRW-0804P




Sigla 8X8 prezentă pe cutia acestui produs indică apartenenţa unităţii ASUS DRW-0804P la noua generaţie de DVD Writere, capabile să inscripţioneze la 8X discurile DVD-R şi DVD+R.

### DOTĂRI

Panoul frontal al acestei unităţi este negru, ceea ce îi permite să se remarce printre celelalte DVD Writere cu designuri asemănătoare. Pachetul conţine toate accesoriile utile pentru o unitate optică: manual de utilizare şi ghid de instalare rapidă, cablu ATA33, cablu audio, şuruburi pentru montarea în carcasă şi un pin pentru extragerea forţată a discurilor. Bundle-ul software este şi el la înălţime, alături de playerul ASUSDVD fiind prezente şi câteva aplicaţii Ahead: Nero Burning ROM 6.3.0.0, NeroVision Express 2 SE, Nero Media Player, InCD 4 şi EasyWrite Reader.

### PERFORMANŢE

Performanţele unităţii ASUS sunt comparabile cu cele ale DVD Writerelor concurente. Valorile pentru timpii de căutare aleatorie pe CD-uri şi DVD-uri nu sunt dintre cele mai bune, dar corespund cu specificaţiile producătorului. Singurul rezultat ieşit din comun este cel obţinut la scrierea discului DVD-R, unde timpul necesar pentru inscripţionare a fost mai mare cu peste trei minute şi jumătate faţă de cât ar fi fost normal.

### CONCLUZIE

ASUS DRW-0804P este un DVD Writer foarte rapid şi beneficiază de dotări excelente.

| Contact | |
|---|---|
| Distribuitor | Depozitul de Calculatoare / Ultra PRO Computers |
| Telefon | 021-221.73.77 / 021-211.70.90 |
| Preţ / Garanţie | 118€ / 12 luni |

| Detalii tehnice | |
|---|---|
| Tip unitate/Interfaţă | Internă/ATA33 |
| Buffer | 2MB |
| Viteză CD | 24X24X40X |
| Viteză DVD | 12X |
| Viteză DVD-R/RW | 8X4X |
| Viteză DVD+R/RW | 8X4X |
| Viteză DVD-RAM | - |

| Teste | | | |
|---|---|---|---|
| Rată de transfer CD | 31.69X | Rată de transfer DVD | 9.39X |
| Căutare aleatorie CD | 131ms | Căutare aleatorie DVD | 134ms |
| Viteză DAE | 28.6X | Scriere DVD-R (4X) | 15' 9'' |
| Citire CD-RW | 25.49X | Scriere DVD-RW (2X) | 29' 12'' |
| Scriere CD-R (24X) | 4' 1'' | Scriere DVD+R (4X) | 11' 15'' |
| Scriere CD-RW (24X) | 4' 17'' | Scriere DVD+RW (4X) | 14' 35'' |

| Performanţe | | | |
|---|---|---|---|
| Notă citire CD | 8.75 | Notă citire DVD | 8.09 |
| Notă scriere CD | 13.43 | Notă scriere DVD | 10.40 |
| Dotări | 8.75 | Verdict | 9.96 |

Aparat foto digital

## Konica Minolta DiMAGE A2



Konica Minolta DiMAGE A2 este în esenţă o versiune de 8 megapixeli a modelului DiMAGE A1. Dintre celelalte îmbunătăţiri putem aminti viewfinder-ul de înaltă rezoluţie (VGA, 0.922 megapixeli), posibilitatea de a realiza capturi video la rezoluţia de 640x480 şi suportul pentru USB 2.0.

### CALITATE FOTO

DiMAGE A2 poate realiza fotografii în formatele tiff, jpeg şi raw la rezoluţiile de 3264x2448, 3264x2176 (3:2), 2560x1920, 2080x1560, 1600x1200 sau 640x480. Fotografiile au fost clare şi fără aberaţii cromatice, iar tipărirea pe format A4 a unei imagini capturate la rezoluţia de 3264x2448 ne-a demonstrat avantajul unui senzor de 8 megapixeli. Funcţia Anti-Shake ne-a permis să obţinem fotografii clare chiar şi fără să folosim un tripod.

### DOTĂRI

Controlul setărilor poate pune în dificultate un utilizator obişnuit cu un aparat de tip "point and shot", însă, odată familiarizat cu funcţiile camerei, totul devine mult mai uşor. La fel ca majoritatea aparatelor foto digitale din clasa 8 megapixeli, nici DiMAGE A2 nu oferă card de memorie bundle. Din această cauză trebuie să mai adăugaţi un card de cel puţin 256MB pe lista de cumpărături.

### CONCLUZIE

Konica Minolta DiMAGE A2 este recomandat fotografilor experimentaţi sau amatorilor care tind spre un nivel profesionist.

| Contact | |
|---|---|
| Distribuitor | DOLEX PRO GROUP |
| Telefon | 021-310.25.70 |
| Preţ / Garanţie | 1190€ / 12 luni |
| **Detalii tehnice** | |
| Pixeli efectivi | 8.31 megapixeli |
| Apertură | F2.8 - F3.5 / F11 |
| Tip senzor | CCD |
| Zoom optic | 7X |
| Blitz extern | Hot-shoe, remote slave |
| Memorie internă | Nu |
| Tip memorie externă | Compact flash I / II, IBM microdrive |
| Card memorie inclus | Nu |
| LCD | 1.8" |
| LCD secundar | Da |
| Rezoluţie maximă | 3264x2448 |
| ISO | Auto, 64, 100, 200, 400, 800 |
| Video / Sunet | Da / Da |
| Viewfinder | Electronic |
| Alimentare | NP-400 7.4v 1500mAh rechargeable Li-Ion |
| Dimensiuni | 117x85x113.5mm |
| Greutate | 565g |
| **Performanţe** | ★ ★ ★ ★ ★ |

Aparat foto digital

## Genius G-Shot P533



G-Shot P533 este vârful de gamă al aparatelor foto digitale Genius. Din cauza numelui am fost tentaţi să credem iniţial că acest aparat este doar o versiune cu 5 megapixeli a modelului G-Shot P433 (testat de noi în XtremPC 54). După ce am realizat primele fotografii, am constatat că G-Shot P533 reprezintă un salt mare de calitate faţă de G-Shot P433.

### CALITATE FOTO

În cadrul testelor am realizat cu un singur acumulator peste 250 de fotografii la rezoluţia 1280x960, pe cel mai mic nivel de calitate ("economy"), cu blitz şi cu ecranul LCD pornit. Calitatea imaginilor a fost bună chiar şi pe aceste setări, peste 95% din fotografii fiind clare şi destul de bine echilibrate din punctul de vedere al culorilor. Atunci când am folosit valoarea 400 pentru ISO, am remarcat o accentuare a zgomotului în imagine. Funcţia de focalizare automată îşi face foarte bine datoria, rata de fotografii neclare fiind mică în timpul testelor.

### DOTĂRI

În cutie se află doi acumulatori, încărcător, husă de protecţie şi transport, cabluri audio-video şi USB.

### CONCLUZIE

Chiar dacă Genius nu beneficiază de experienţă în domeniul aparatelor foto digitale, modelul G-Shot P533 reprezintă o surpriză foarte plăcută. O recomandăm celor care îşi doresc un aparat de tip "point-and-shot" de 5 megapixeli.

| Contact | |
|---|---|
| Distribuitor | Depozitul de Calculatoare / Ultra PRO Computers |
| Telefon | 021-221.73.77 / 021-211.70.90 |
| Preţ / Garanţie | 427.89$ / 12 luni |
| **Detalii tehnice** | |
| Pixeli efectivi | 4.9 megapixeli |
| Apertură | F2.8 / F4.7 |
| Tip senzor | CCD |
| Zoom optic | 3X |
| Blitz extern | Nu |
| Memorie internă | Nu |
| Tip memorie externă | SD |
| Card memorie inclus | 32MB |
| LCD | 1.5" |
| LCD secundar | Nu |
| Rezoluţie maximă | 2560x1920 |
| ISO | 100, 200, 400 |
| Video / Sunet | Da / Da |
| Viewfinder | Optic |
| Alimentare | Acumulator Lithium-Ion |
| Dimensiuni | 94x63x35mm |
| Greutate | 180g |
| **Performanţe** | ★ ★ ★ ★ ☆ |

Aparat foto digital

## HP Photosmart R707



Cel mai recent aparat foto de la HP poartă numele Photosmart R707. Este un model compact, iar din punctul de vedere al dotărilor este situat între Photosmart 735 şi Photosmart 945. Panoul frontal este metalic, iar restul carcasei este realizat din material plastic. Dispune de senzor CCD de 5.3 megapixeli şi zoom optic 3X.

### CALITATE FOTO

Fotografiile de exterior au fost clare, însă la cele de interior am observat apariţia unei granulaţii moderate. Pentru îndepărtarea acestui efect nedorit întâlnit la valori ISO mari, Photosmart R707 foloseşte o funcţie numită HP Noise Filter.

### DOTĂRI

Dispune de patru funcţii ce se pot realiza direct din meniurile aparatului şi nu pot fi întâlnite la alte aparate foto digitale: îndepărtarea efectului de ochi roşii, balansarea contrastului în zonele întunecate din fotografie şi previzualizarea fotografiilor panoramice. Suportă funcţiile "Direct Print", prin intermediul căreia utilizatorul poate tipări direct la imprimantă, fără a mai avea nevoie de calculator, şi HP Instant Share.

### CONCLUZIE

HP Photosmart R707 este recomandat în primul rând utilizatorilor care îşi doresc un aparat foto digital foarte simplu de utilizat, însă capabil să realizeze fotografii de calitate şi la rezoluţii mari. În plus, dispune de un raport performanţe/preţ foarte bun.

| Contact | |
|---|---|
| Distribuitor | Partenerii HP România |
| Telefon | 021-222.20.72 |
| Preţ / Garanţie | 429€ / 12 luni |
| **Detalii tehnice** | |
| Pixeli efectivi | 5.09 megapixeli |
| Apertură | Wide: F2.8/F4.9; tele: F4.8/F8.4 |
| Tip senzor | CCD |
| Zoom optic | 3X |
| Blitz extern | Nu |
| Memorie internă | 32MB |
| Tip memorie externă | SD, MMC |
| Card memorie inclus | Nu |
| LCD | 1.5" |
| LCD secundar | Nu |
| Rezoluţie maximă | 2608x1952 |
| ISO | Auto, 100, 200, 400 |
| Video / Sunet | Da / Da |
| Viewfinder | Optic |
| Alimentare | Acumulator Lithium-Ion |
| Dimensiuni | 98x60x36mm |
| Greutate | 180g |
| **Performanţe** | ★ ★ ★ ★ ★ |

## Tuner TV

# Leadtek WinFast TV USB II



Leadtek WinFast TV USB II este un tuner TV extern a cărui conectare la calculator se realizează prin intermediul portului USB 2.0.

### CALITATE IMAGINE

Funcția de scanare automată a detectat toate posturile TV, iar imaginea a fost de o calitate bună pe majoritatea dintre ele. În plus față de avantajele oferite în general de un tuner TV extern (instalare rapidă și calitate bună a imaginii), beneficiază și de posibilitatea de a realiza captură video prin USB 2.0. Captura se poate realiza folosind orice codec instalat în sistem. Dacă spațiul pe harddisk nu constituie o problemă, vă recomandăm folosirea setării predefinite "MPEG-2 Optimal Quality". O altă opțiune interesantă este funcția DirectBurn, ce permite înregistrarea unei emisiuni pe CD sau DVD.

### DOTĂRI

Are tuner radio, iar sursa de alimentare este externă. Comutarea între posturile TV, ca și apelarea funcției de Time-shifting se realizează rapid, fără întârzieri supărătoare.

### CONCLUZIE

Din punctul de vedere al capitolului "captură video", WinFast TV USB II este unul dintre cele mai bune tunere TV externe testate de laboratorul XtremPC.

| Contact | |
|---|---|
| Distribuitor | Best Computers<br>Depozitul de Calculatoare / Skin Media |
| Preț / Garanție | 86.9€ / 24 luni |
| **Detalii tehnice** | |
| Interfață | USB 2.0 |
| Chipset | N/A |
| Sistem | PAL B/G, I, D/K, SECAM, NICAM, A2 |
| Format captură | MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, wmv |
| Număr canale | 181 |
| Modul radio | Da |
| Telecomandă | Da |
| Time-shifting | Da |
| Teletext | Nu |
| TV Stereo | Da |
| **Performanțe** | ★ ★ ★ ★ ☆ |

## Player mp3

# Mambo Digital Mambo-X P540



Este singurul player mp3 cu ecran LCD OLED bicolor testat de noi.

### PORTABILITATE

Dimensiunile sunt puțin mai mari decât cele ale unui player mp3 obișnuit cu memorie flash, însă greutatea de doar 40g este acceptabilă.

### DOTĂRI

Se pot memora 20 de posturi de radio, iar căutarea frecvențelor se poate realiza atât automat, cât și manual. Sunetul este bun la audiția melodiilor mp3, însă doar patru posturi de radio au fost recepționate clar și fără interferențe. Avem la dispoziție cinci presetări EQ: normal, pop, rock, classic și jazz. O funcție foarte utilă este EX-Navigator, ce permite vizualizarea tuturor fișierelor și directoarelor aflate în memoria flash a playerului mp3. Gestionarea fișierelor mp3 devine în acest fel o sarcină mult mai ușor de realizat. Opțiunea USBLock permite blocarea cu o parolă de patru cifre a accesului de pe calculator la memoria flash a playerului mp3. Astfel, puteți proteja documentele importante în cazul în care pierdeți playerul mp3.

### CONCLUZIE

Este un player mp3 foarte interesant, în special prin funcțiile numeroase și ecranul LCD bicolor.

| Contact | |
|---|---|
| Producător | MamboX |
| Web | www.mambox.com |
| Preț / Garanție | N/A |
| **Detalii tehnice** | |
| Conectare | USB 1.1 |
| Memorie flash | 128MB |
| Card memorie | N/A |
| HDD | Nu |
| LCD | 96x32, OLED, bicolor |
| FM | Da |
| Alimentare | 1 baterie AAA |
| Durată funcționare | 12 ore |
| Dimensiuni | 96.7x32.3x29.3mm |
| Greutate | 40g |
| **Performanțe** | ★ ★ ★ ★ ★ |

## Carcasă

# Chenbro Hornet



Tendința de reducere a dimensiunilor PC-urilor se face văzută în primul rând la producătorii de carcase, Chenbro oferind în acest sens carcasa Hornet.

### DOTĂRI

Dimensiunile generale ale carcasei sunt mai mari decât cele ale unui mini PC. Chenbro Hornet poate fi încuiată pentru a restricționa accesul persoanelor nedorite. Pentru scoaterea aerului cald din carcasă, avem la dispoziție un ventilator de 60mm. Sursa de alimentare nu are dimensiuni standard, fiind mai mică, pentru a nu ocupa prea mult loc. Masca frontală nu are buton de reset, dar găsim două porturi USB, unul Firewire și unul audio. Aceste porturi, precum și lăcașurile de 5.25" și 3.5" sunt acoperite de uși rabatabile. Panoul lateral poate fi detașat prin simpla apăsare a unui levier. Cușca de montare a harddisk-ului și a unității optice și de dischetă sunt rabatabile pentru a facilita montarea. Pe panoul lateral avem reprezentat un cap de viespe (hornet, în limba engleză). Aspectul măștii frontale aduce tot cu o viespe.

### CONCLUZIE

Chenbro Hornet are ca avantaj față de mini PC-uri prețul scăzut și posibilitatea montării oricărei plăci de bază în format MicroATX.

| Contact | |
|---|---|
| Distribuitor | Best Computers<br>Depozitul de Calculatoare / Skin Media |
| Preț / Garanție | 68.2€ / 24 luni |
| **Detalii tehnice** | |
| Greutate | 3.8kg |
| Putere sursă | 270W |
| Ventilatoare/lăcașuri | 1/1 |
| 5.25" externe | 1 |
| 3.5" externe | 1 |
| 3.5" interne | 2 |
| Șine de montare | Nu |
| HDD detașabil | Da |
| Geam lateral | Nu |
| Material construcție | Oțel |
| **Performanțe** | ★ ★ ★ ★ ☆ |

## Carcasă

# Thermaltake Xaser 5 Damier V5000D



Familia de carcase Thermaltake Xaser a ajuns la versiunea 5, modificările fiind de ordin vizual și structural.

### DOTĂRI

Materialul de construcție este oțelul, din această cauză greutatea carcasei fără sursă fiind de 16kg. Ușa frontală ce acoperă lăcașurile unităților optice este confecționată din oțel și poate fi încuiată. Ea mai include o lampă de iluminat cu șapte culori. Răcirea componentelor din interiorul carcasei se face cu ajutorul a cinci ventilatoare a căror turație poate fi controlată cu ajutorul celor două potențiometre din ușița frontală sau cu ajutorul unității Hardcano livrate împreună cu Thermaltake Xaser 5 Damier V5000D. Pentru ușurința instalării, unitățile optice și cele magnetice sunt dotate cu un sistem de montare cu șine. În spatele unei ușițe din partea de sus a carcasei găsim conectori USB, Firewire și audio. În cutia lui Thermaltake Xaser 5 Damier V5000D mai găsim un manual de instalare, un CD cu screensavere și un pad. Geamul din panoul lateral este decupat în forma literei "X".

### CONCLUZIE

Xaser 5 Damier V5000D nu face decât să confirme calitatea produselor Thermaltake. Amatorii modding-ului vor fi încântați de modificările aduse de Thermaltake seriei Xaser.

| Contact | |
|---|---|
| Distribuitor | Depozitul de Calculatoare |
| Telefon | 021-221.73.77 |
| Preț / Garanție | 177.01$ / 12 luni |
| **Detalii tehnice** | |
| Greutate | 16kg |
| Putere sursă | - |
| Ventilatoare/lăcașuri | 5/5 |
| 5.25" externe | 4 |
| 3.5" externe | 2 |
| 3.5" interne | 3 |
| Șine de montare | Da |
| HDD detașabil | Da |
| Geam lateral | Da |
| Material construcție | Oțel |
| **Performanțe** | ★ ★ ★ ★ ☆ |

## Cooler VGA
### Zalman ZM80C-HP



Pentru cei care își doresc o placă video silențioasă, în genul modelelor Ultimate Edition de la Sapphire, ZM80C-HP reprezintă una din cele mai bune alegeri. Zalman oferă un manual cuprinzător, care detaliază situațiile în care acest cooler poate fi folosit cu succes. Din păcate, ventilatorul ZM-OP1 cu turație redusă, care este totuși necesar în unele cazuri, trebuie achiziționat separat.

| | |
|---|---|
| **Contact** | |
| Distribuitor | Depozitul de Calculatoare |
| Telefon | 021-221.73.77 |
| Preț / Garanție | 25$ / 12 luni |
| **Detalii tehnice** | |
| Greutate | 325g |
| Material heatpipe | Cupru aurit |
| Material radiator | Aluminiu |
| Suprafața de disipare | 1200cm$^2$ |
| Heatpipe-uri | 1 |
| Ventilator | Nu |
| **Performanțe** | ★★★☆☆ |

## Cooler VGA
### Titan TTC-SC03TB



Acest cooler VGA se poate monta în spațiul ocupat de un slot PCI și asigură o ventilație suplimentară pentru placa video. Producătorul afirmă că TTC-SC03TB poate face față defectării ventilatorului plăcii grafice, dar nu vă dorim să ajungeți în această situație. Cooler-ul Titan se poate deplasa de-a lungul celor două tije, iar turația sa se reglează prin intermediul unui potențiometru.

| | |
|---|---|
| **Contact** | |
| Distribuitor | Depozitul de Calculatoare |
| Telefon | 021-221.73.77 |
| Preț / Garanție | 10.4$ / 12 luni |
| **Detalii tehnice** | |
| Dimensiuni ventilator | 60x60x10mm |
| Putere consumată | 2.40W |
| Turație | 2400-4400RPM |
| Debit de aer maxim | 18.40CFM |
| Tip ventilator | Ball bearing |
| Zgomot | <33dBA |
| **Performanțe** | ★★☆☆☆ |

## Memorie DDR466
### Corsair CMX512-3700PT




Chipset-urile moderne ating eficiența maximă atunci când frecvențele la care lucrează memoria și FSB-ul sunt identice, ceea ce impune folosirea unor module de calitate dacă se dorește obținerea unor performanțe mai bune prin overclocking. Corsair CMX512-3700PT este o memorie ce poate lucra fără probleme la 466MHz, cu prețul folosirii unor timing-uri mai lente (3-4-4-8).

| | |
|---|---|
| **Contact** | |
| Distribuitor | Caro Group |
| Telefon | 021-313.71.09 |
| Preț / Garanție | 2x174.3$ / Lifetime |
| **Detalii tehnice** | |
| Capacitate | 2x512MB |
| CL | 3 |
| Cachemem read | 3674.3 |
| Cachemem write | 1993.2 |
| SiSoft Sandra Int | 5459 |
| SiSoft Sandra Float | 5449 |
| **Performanțe** | ★★★★☆ |

## Memorie DDR500
### OCZ PC4000 512MB EL




Eticheta acestui modul de memorie ne anunță că OCZ PC4000 512MB EL poate lucra cu CAS2.5 la 500MHz, timing-urile exacte fiind 2.5-4-4-7. Îmbucurător este faptul că aceste valori excelente pentru o memorie de mare viteză sunt setate și în SPD. Ca mai toate modulele DDR500, și OCZ PC4000 512MB EL are nevoie de un voltaj ceva mai ridicat față de valoarea normală pentru memoriile DDR.

| | |
|---|---|
| **Contact** | |
| Distribuitor | Depozitul de Calculatoare |
| Telefon | 021-221.73.77 |
| Preț / Garanție | 205$ / Lifetime |
| **Detalii tehnice** | |
| Capacitate | 512MB |
| CL | 2.5 |
| Cachemem read | 3253.2 |
| Cachemem write | 1500.1 |
| SiSoft Sandra Int | 3677 |
| SiSoft Sandra Float | 3675 |
| **Performanțe** | ★★★★★ |

## Încărcător acumulatori
### UNiROSS Sprint Photo




Ce poate fi mai supărător pentru un fotograf decât să piardă un moment unic din cauza simplului fapt că s-au terminat acumulatorii de la camera foto digitală? UniROSS ne oferă o soluție bună pentru acest tip de probleme: încărcătorul Sprint Photo. Acesta este livrat cu patru acumulatori Ni-MH tip AA de 2100mAh ce sunt încărcați în nouă ore.

| | |
|---|---|
| **Contact** | |
| Distribuitor | ADVANCE PHOTO |
| Telefon | 021-232.43.38 |
| Preț / Garanție | 24.48€ / 12 luni |
| **Detalii tehnice** | |
| Acumulatori | 4 AA Ni-MH 2100mAh |
| Curent de încărcare AA | 285-320mA |
| Curent de încărcare AAA | 115-130mA |
| Curent de încărcare R22 | 18-22mA |
| Temporizator | Da |
| Tip acumulatori | Ni-CD, Ni-MH |
| **Performanțe** | ★★★★☆ |

## Sursă de alimentare
### Everpower PZ500-TUDGN



Primul lucru pe care îl observăm la Everpower PZ500-TUDGN este culoarea aurie a carcasei protectoare și cei trei conectori externi de alimentare. Odată pornită sursa, intră în funcțiune ventilatorul de 150mm foarte silențios. Printre conectorii interni găsim și doi pentru unitățile Serial ATA. Din păcate, nu dispunem de monitorizare a turației ventilatorului sursei.

| | |
|---|---|
| **Contact** | |
| Distribuitor | Quartz Computer |
| Telefon | 021-410.99.48 |
| Preț / Garanție | 43$ / 12 luni |
| **Detalii tehnice** | |
| Putere | 500W |
| Curent maxim la 12V | 25A |
| Mărime ventilator | 150mm |
| Conectori Molex | 6 |
| Conectori Serial ATA | 2 |
| Monitorizare ventilatoare | Nu |
| **Performanțe** | ★★★☆☆ |

# Gericom Blockbuster 2440

## Ecran de 15 inch şi performanţe ridicate



**NOTEBOOK-URILE GERICOM** din seria Blockbuster se caracterizează în primul rând prin ecranul de 15 inch şi procesoarele folosite: Intel Pentium 4 cu frecvenţa maximă de 3.06GHz.

### PRIMA IMPRESIE

Modelul testat de noi, Blockbuster 2440, are în configuraţie procesorul Intel Pentium 4 2.4GHz, 512MB memorie RAM şi placă grafică ATI Radeon 9000 Mobility cu 64MB. Ecranul are unghi de vizibilitate bun şi este luminos atunci când este alimentat de la reţeaua de energie electrică. În momentul când funcţionează pe baterii luminozitatea ecranului este redusă automat pentru a prelungi autonomia notebook-ului.

### PERFORMANŢE

Rezultatele în aplicaţiile 3D au fost mai mici decât cele obţinute de modelul Gericom Hummer Force 15” TFT 2340 testat în XtremPC 53, însă sunt cu mult peste performanţele notebook-urilor ce au grafică integrată.



### PORTABILITATE

Placa video performantă, împreună cu procesorul Pentium 4 2.4GHz şi cei 512MB RAM, oferă posibilitatea de a rula fără probleme cele mai recente jocuri sau aplicaţii multimedia. Totuşi, este bine de ştiut faptul că autonomia scade foarte mult atunci când sunt rulate aplicaţii 3D.

### DOTĂRI

Partea de stocare este asigurată de un harddisk de 40GB şi de o unitate optică combo CDRW/DVD (8X8X8X24X). Blockbuster 2440 oferă o interesantă posibilitate de a asculta muzică de pe CD (chiar şi în format mp3) fără să fie nevoie să pornim notebook-ul. Pentru monitorizarea acestei funcţii avem la dispoziţie un ecran LCD prin intermediul căruia sunt afişate durata melodiilor şi numărul lor de ordine pe CD.

### CONCLUZIE

Dacă vă doriţi un notebook bazat pe un procesor Intel Pentium 4 şi cu ecran de 15 inch, este bine să luaţi în considerare şi modelul Gericom Blockbuster 2440.

*Liviu Marica*

| Detalii tehnice | |
|---|---|
| Procesor | Intel Pentium 4 2.4GHz |
| Chipset | SiS645DX+SiS962 |
| Memorie RAM | 512MB |
| BIOS | American Megatrends |
| Display | 15” |
| Rezoluţie maximă TFT | 1024x768 |
| Rezoluţie maximă CRT | 2048x1536 |
| Placă grafică | ATI Radeon 9000 Mobility 64MB |
| HDD | 40GB |
| Modem | 56K V.90 |
| Reţea | 10/100Mbit, IEEE 802.11b |
| FDD | Nu |
| Unitate optică | Combo CDRW/DVD |
| PCMCIA | 1 Tip II |
| Docking station (opţional) | Nu |
| Dimensiuni | 38x328x278mm |
| Greutate | 3.1kg |
| Firewire / USB 2.0 | 1 / 2 |
| TV out / Conector VGA | Da / Da |
| Infrared port (IrDA) | Da |
| Port paralel | Da |
| Audio | SiS 7012 |
| Carcasă | Material plastic |
| Bluetooth | Nu |
| Baterie | Lithium-Ion |
| Sistem de operare | Windows XP Home Edition |

| Teste autonomie | |
|---|---|
| Aplicaţii 3D | 1 oră şi 7 minute |
| Aplicaţii audio | 2 ore şi 10 minute |
| Aplicaţii office | 1 oră şi 52 minute |
| Test Mobile PC | 1 oră şi 9 minute |

| Teste performanţe | |
|---|---|
| SiSoft Sandra 2004 CPU Dhrystone | 4664 |
| SiSoft Sandra 2004 CPU Whetstone | 1683 |
| SiSoft Sandra 2004 Memory Inc | 1323 |
| SiSoft Sandra 2004 Memory float | 1045 |
| SiSoft Sandra 2004 HDD | 24MB/s |
| PC Mark04 | 1757 |
| 3DMark 2001 1024x768 | 5615 |

| Contact | |
|---|---|
| Preţ | 1.199€ |
| Distribuitor | Senso Micro |
| Telefon | 021-211.97.99 |
| Garanţie | 24 luni |
| Web | www.senso.ro |

# Brother MFC-8820D

## Viteză în scanare şi copiere



**BROTHER A LANSAT ÎN URMĂ CU** un an o familie de multifuncţionale ce cuprinde trei modele: MFC-8420, MFC-8820D şi MFC-8820DN. Funcţiile de bază ale acestor modele sunt: imprimantă laser monocrom, scanner, copiator şi fax. MFC-8420 oferă o viteză de imprimare de până la 16 pagini pe minut, scanare color, ecran LCD pe 5 linii, iar capacitatea tăvilor este de 250 pagini. Celelalte două modele, MFC-8820D şi MFC-8820DN, oferă în plus imprimare duplex şi au capacitatea tăvilor de 300 pagini. MFC-8820DN este dotat cu o placă Lan, prin urmare se poate conecta direct la reţeaua locală.

### PRIMA IMPRESIE

Am ales pentru acest test modelul MFC-8820D, deoarece funcţia duplex reprezintă o necesitate într-un birou, iar conectarea direct la reţea nu este o funcţie foarte utilă atunci când capacitatea tăvilor este sub 500 de pagini. MFC-8820D are o formă compactă, iar greutatea de 18.1kg nu este mare pentru funcţiile şi dotările oferite. Panoul frontal conţine un ecran LCD cu afişaj pe 5 linii şi 61 de butoane. Din fericire, cele 61 de butoane sunt foarte bine organizate, astfel încât setările sau apelarea unor funcţii sunt foarte uşor de realizat.



### TEHNOLOGII

Cu tonerul TN-530 se pot printa 3300 de pagini (cu o acoperire de 5%), iar cilindrul DR-500 rezistă la tipărirea a până la 20.000 de pagini. Din panoul frontal se pot realiza aproape toate operaţiile, inclusiv scanarea de imagini într-un format dorit de utilizator, chiar şi OCR. Testul de scanare ne-a dezvăluit o viteză mare în transferul datelor către calculator, însă software-ul OCR nu s-a ridicat la nivelul aşteptărilor noastre.




### CONCLUZIE

Multifuncţionalul Brother MFC-8820D este recomandat în special firmelor care au nevoie de un echipament de tip all-in-one performant, dar care să fie compact şi să nu ocupe mult spaţiu.

*Liviu Marica*

| Detalii tehnice | |
|---|---|
| Funcţii | Imprimantă laser monocrom, scanner, copiator color, fax |
| Dimensiuni | 532x444x469 |
| Greutate | 18.1kg |

| Specificaţii imprimantă | |
|---|---|
| Procesor | N/A |
| Memorie | 32MB (maxim 160MB) |
| Format pagină | Maxim A4 |
| Viteză tipărire monocrom | 16ppm |
| Prima pagină | 18 secunde |
| Conectare | USB 2.0, paralel |
| Limbaje de printare | PCL6 / BRScript3 |
| Tehnologii de printare | Laser |
| Rezoluţie monocrom | 600x2400dpi |
| Nivel zgomot printare | N/A |
| Pagini pe lună | N/A |
| Tipărire duplex | Da |
| Capacitate totală tăvi | 300 |

| Specificaţii scanner | |
|---|---|
| Rezoluţie | 2400x600dpi |
| Adâncime de culoare | 48 biţi |
| Tonuri de gri | 256 |
| ADF | 50 pagini |

| Specificaţii fax | |
|---|---|
| Tonuri de gri | 64 |
| Viteză modem | 33600, 14400, 9600, 7200, 4800, 2400 |
| Color | Nu |

| Specificaţii copiator | |
|---|---|
| Viteză copiere monocrom | 16ppm |
| Rezoluţie monocrom | 1200x600dpi |
| Copii multiple | 99 |
| Redimensionare copie | De la 25% la 400% în paşi de 1% |

| Contact | |
|---|---|
| Preţ | 699€ |
| Distribuitor | Tornado Sistems |
| Telefon | 021-206.77.40 |
| Garanţie | 12 luni |
| Web | www.tornado.ro |

# HARDMAIL

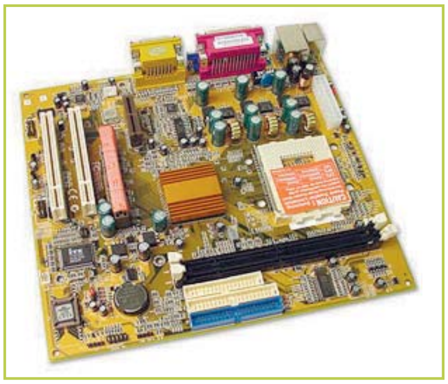
## Soluţia problemelor tale tehnice

**Pentru a juca Far Cry cu setări de AA şi AF trebuie să ai o placă video mai performantă decât GeForce 4 Ti 4200. Îţi recomandăm minim Radeon 9600 Pro sau Radeon 9600 XT, iar dacă banii nu sunt o problemă poţi alege Radeon 9800 Pro.**

### »» LISTA DE COMPATIBILITATI »»

Autor: Toma Cristina Andreea

Vă rog să mă lămuriţi şi pe mine ce placă video pot să instalez pe placa mea de bază PC Chips M810LMR.



**XtremPC: O listă cu plăcile video care au fost testate pe această placă de bază se află la adresa: http://radel.inet.net.nz/m810lmr.html. Tot de acolo poţi afla ce plăci grafice nu au rulat, din diverse motive, pe PC Chips M810LMR.**

### »» NOSTALGII HARDWARE »»

Autor: Miklos Janos

Vreau să-mi cumpăr placa video 3dfx Voodoo5 5500 PCI. La ce magazin o pot comanda? Vă rog să-mi daţi detalii. Am fost şi la magazinul virtual al firmei X, dar nu este nici o placă video disponibilă.



**XtremPC: Deoarece această placă a apărut în anul 2000 şi nu se mai fabrică de mult timp, este imposibil să o găseşti de vânzare la vreo firmă. Singura şansă este achiziţionarea la second-hand. Pentru a găsi mai repede pe cineva care deţine o placă video 3dfx Voodoo5 5500 PCI şi este dispus să o vândă, poţi apela şi la secţiunea "Anunţuri" din cadrul site-ului www.xtrempc.ro.**

### INTRA IN CONTACT!

**POSTA:**
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1

**E-MAIL:**
hardmail@xtrempc.ro

Dacă aveţi probleme cu calculatorul sau simţiţi pur şi simplu că sistemul este pe cale să o ia razna, înainte să îl condamnaţi la moarte, daţi-ne un mesaj.

### »» BLOCAJ LA ORE FIXE »»

Autor: Gheorghe Salistean

Sistemul meu, indiferent că lucrez, mă uit la TV, scriu ceva în Word, mă joc ceva sau pur şi simplu stă degeaba, după aproximativ 120 de minute se blochează şi orice i-aş face, până nu-l restartez nu se deblochează. Dacă ascult ceva, partea de sunet merge în continuare, dar imaginea se blochează.

**XtremPC: Nu ne-ai precizat dacă aceste blocări au existat de la început sau au apărut pe parcurs. Pentru început, verifică în setările "Power Options" dacă toate opţiunile au valoarea "Never". În acest fel vei fi sigur că harddisk-ul nu se va opri după un anumit interval de timp în care nu a fost accesat. Dacă nici aşa aceste blocări nu dispar, verifică starea ventilatoarelor din sistem (de la procesor, placă video şi sursă),**

### CU OCHII PE FORUM!

Puteţi citi aici cele mai interesante întrebări şi răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xtrempc.ro. Vă aşteptăm ca de obicei să participaţi alături de noi la discuţii despre domeniul hardware.

#### FORUM: PLACI VIDEO

**GeForce 4 Ti 4200 vs GeForce FX 5600 Ultra**

Care placă video este mai bună? ***speedyboy***

**Când vine vorba de aplicaţii DirectX 7 sau 8, GeForce 4 Ti 4200 este superioară. Totuşi, în jocurile care vor apărea de acum încolo se va folosi intens Pixel Shader-ul, mult mai bine implementat în FX, fără să amintim şi funcţiile hardware DirectX 9 ale FX. Testul din 3DMark2003 vorbeşte de la sine. În jocurile actuale, cum spuneam, avantajul vine pentru GeForce 4 Ti 4200, dar nu cu mult. La capitolul Antialiasing, FX este net superior. *Ogre*|NsaN3***

Având în vedere preţul mai mic al GeForce 4 Ti 4200 şi faptul că FX 5600 Ultra este mai bună în aplicaţii DirectX9, aplicaţii de care GeForce 4 Ti 4200 nu ştie, eu zic că balanţa atârnă mai mult pentru FX 5600 Ultra. GeForce 4 Ti 4200, după cum toţi afirmă, a fost şi încă este o placă bună pentru jocuri ce nu au suport DirectX 9. ***gicu***

**Corect. FX 5600 Ultra este alegerea, dacă diferenţa de preţ nu depăşeşte 1 milion. *ciprian***

În caz că mai găseşti pe piaţă FX 5600 şi FX 5600 Ultra, pentru că eu nu am găsit şi am cumpărat în loc FX 5700 (neultra) cu 256MB. ***ClauSoft***

**ClauSoft, păi oricum ai făcut o alegere bună. FX 5700 este peste FX 5600 Ultra în majoritatea situaţiilor. *Ogre*|NsaN3***

#### FORUM: BENCHMARK&OVERCLOCKING

**Pentium 4 2.4GHz 533 vs AMD Athlon Barton 2500+**

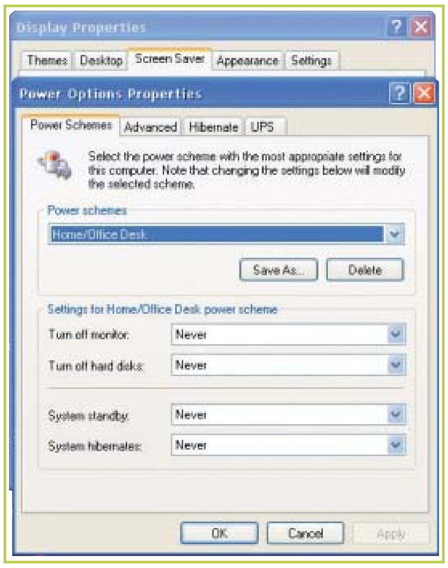
Aş vrea să ştiu şi eu dacă merită să cumpăr un Pentium 4 la 2.4GHz cu FSB 133 pe care să-l duc prin overclocking la FSB 200 (3.6GHz). Eu nu mă prea pricep la Pentium 4, aşa că nu ştiu dacă procesorul suportă. Dacă da, pe ce placă de bază? În caz că se poate realiza overclocking, ar merita diferenţa de 3 milioane (Pentium 4, 5 milioane + placa de bază, 4 milioane, faţă de Barton 2500+, 2.8 milioane + ABIT NF7, 3.2 milioane)? Se poate face overclocking pentru Barton 2500+ la FSB 250? Mă gândeam la FSB 250x9.5 cu memorii A-Data Vitesta PC4000 sau GeiL PC3200. ***bobei.ionut***

**Te gândeşti destul de departe şi pot să îţi spun că Pentium 4 nu merită banii, dar nici Barton-ul nu cred că ai să îl poţi duce la FSB 250. Eu oricum aş merge pe AMD, deoarece este mai rentabil şi mai bun în cazul de faţă. Probabil cu o placă de bază bună poţi merge cu el până la FSB 230, deşi s-ar putea la acest FSB să începi să ai corupere de fişiere. *DjDaLiu***

Eu ţi-aş recomanda Intel, dar nu mă întreba de ce. Nu mă întreba de ce mi-am luat Intel, că şi acuma regret puţin pentru că nu am mers pe AMD. Sunt mai ieftine şi cu o rată de overclocking mai mare. Dacă vrei Intel mergi pe Pentium 4 2.4C 512K L2, HT şi FSB800. Îl duci la 3GHz. Dar nu ştiu dacă mai găseşti aşa ceva. ***gicu***

**Mergi pe AMD, dacă mai vrei şi bani de o bere. Sau, dacă dispui de mulţi bani, ia-ţi XEON. *karnak***

Dacă are bani de Barton 2500+, cu siguranţă nu îşi permite XEON. Eu, unul, am Barton 2500+ şi sunt extrem de mulţumit de el (inclusiv în overclocking). ***ClauSoft***




**iar apoi o ultimă soluţie ar fi reinstalarea pe curat a sistemului de operare.**

## ››› AFISAREA DUAL-VIEW CORECTA ›››

Autor: **Nicu Matei**

Când setez placa video (GeForce FX 5200 cu 128MB RAM) în modul dual-view, pe televizor apare wallpaper-ul exact ca desktop-ul de pe monitor, dar, când rulez un film pe desktop, pe televizor se înnegreşte ecranul şi nu se vede nimic.

XtremPC: **Nu ai specificat ce versiune de drivere ai instalat, însă problema este de la funcţia overlay. Trebuie să ai setarea overlay activată atunci când foloseşti modul dual-view pe televizor, în acest caz programele, de exemplu BSPlayer, rulând filmul în full-screen pe televizor. Dacă problema persistă, există şi alte variante. Pentru început, ai putea reveni la un driver NVIDIA mai vechi, nu cel mai recent. Dacă nici aşa nu reuşeşti, poţi seta televizorul ca fiind primary display. Făcând asta, filmul va fi afişat pe televizor şi problema ta este rezolvată. Mai există o soluţie, şi anume folosirea unui program dedicat vizionării filmelor pe televizor, cum este TV Tool. În acest fel poţi renunţa să foloseşti opţiunea dual-view din driverele NVIDIA.**

## ››› PRETUL PENTRU 100MHZ IN PLUS ›››

Autor: **Dan**

Intenţionez să achiziţionez un sistem. După ce am studiat (relativ) piaţa m-am orientat către: procesor AMD XP 2500+, placă de bază ABIT NF7 2.0, 512MB DDR 333MHz, harddisk Seagate 80GB, placă video GeCube ATI Radeon 9600 XTG (500MHz/600MHz), cooler Spire 5F271B1L3. 1. Cooler-ul prezentat este eficient sau voi avea probleme? 2. Diferenţa de 100MHz la placa video este relevantă, faţă de un GeCube XT 500MHz/500MHz, pentru că diferenţa de preţ este destul de mare pentru mine? Ce îmi recomandaţi: o placă video cu frecvenţele 500MHz/600MHz şi 128MB sau o placă cu frecvenţele 500MHz/500MHz şi 256MB memorie?

XtremPC: **1. Nu vei avea probleme cu Spire 5F271B1L3, deoarece acesta este un cooler certificat de producător pentru Athlon XP 3400+ şi în plus este foarte silenţios.
2. Diferenţa de preţ nu este mare, circa 11€, dar şi performanţele sunt asemănătoare. Cele două modele au fost testate în XtremPC şi apar în topul nostru de plăci video. Pentru a face o alegere cât mai bună, îţi recomandăm să citeşti înainte ambele articole şi mai ales să compari rezultatele obţinute de aceste plăci video în testele noastre. 3. O placă video cu 500MHz/600MHz şi 128MB este mai rapidă decât una cu 500MHz/500MHz şi 256MB.**

## ››› PROBLEME IN FAR CRY ›››

Autor: **Nashu Detectiv**

Am mari probleme cu placa video. Mi-am cumpărat Far Cry şi când intru în joc am frame-uri. Ce mă sfătuiţi să fac? Sistemul meu este: placă de bază EPoX 8RDA, procesor AMD Athlon XP 1700+ (1466MHz), dar i-am făcut overclocking şi l-am dus la 2222MHz (11X202MHz), memorie RAM KINGMAX 256MB, placă video GeForce 4 Ti 4200-TD. Mai demult am citit în XtremPC 51, la articolul NFS, despre setările de Antialiasing şi am încercat şi eu pe placa mea video Antialiasing la 2X în 1280x1024x32 full detail. Nu aveam nici o întrerupere (precum scria în articol) şi vreau să zic că nu se simţea deloc diferenţa. Poate am eu prea puţin RAM pentru acest joc sau trebuie să-mi schimb placa video. Ce să fac?




XtremPC: **Pentru a juca Far Cry cu setări de AA şi AF, trebuie să ai o placă video mai performantă decât GeForce 4 Ti 4200. Îţi recomandăm minim Radeon 9600 Pro sau Radeon 9600 XT, iar dacă banii nu sunt o problemă pentru tine poţi alege Radeon 9800 Pro.**

## ››› ALEGEREA UNEI PLACI VIDEO ›››

Autor: **Paltin Alecs**

Am configuraţia următoare: Intel Pentium 4 la 2400MHz (FSB800), placă de bază ABIT IC-7G, memorie 2x256MB, harddisk Western Digital 160GB, Audigy 2 Platinum şi placă video GeForce 4 Ti4200. Aş vrea să fac un upgrade la placa video şi nu ştiu ce să-mi iau. Am la dispoziţie 250€. Ce placă video îmi recomandaţi?



XtremPC: **Având în vedere restul sistemului de care dispui, îţi recomandăm o placă video cu chip Radeon 9800 Pro.**

*Liviu Marica*

## TOPDVD+RW

| | | Verdict | Notă citire CD | Notă scriere CD | Notă citire DVD | Notă scriere DVD | Detalii tehnice | Preț | Testat în |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NOU | 1 ASUS DRW-0804P | 9.96 | 8.75 | 13.43 | 8.09 | 10.40 | DVD: 12X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE | 118€ | XPC55 |
| | 2 Pioneer DVR-A07XLA | 9.91 | 8.69 | 13.32 | 8.04 | 11.24 | DVD: 12X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE | 134€ | XPC54 |
| | 3 LG GSA-4081B | 9.80 | 7.07 | 10.27 | 8.94 | 13.38 | DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 8X4X, DVD-RAM: 3X, IDE | 118.7€ | XPC53 |
| | 4 TEAC DV-W58D | 9.73 | 8.75 | 13.31 | 8.08 | 11.20 | DVD: 12X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE | 99.9€ | XPC53 |
| | | | | | | | | | |
| | 1 Plextor PX-708A | 8.65 | 9.38 | 9.39 | 8.90 | 7.4 | DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE | 148.54€ | XPC49 |
| | 2 MSI DR8-A | 8.60 | 9.59 | 8.66 | 9.07 | 7.45 | DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE | 97.9€ | XPC51 |
| | 3 Lite-On LDW-411SX | 8.56 | 9.18 | 9.66 | 9.44 | 7.4 | DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 4X4X, USB 2.0 | 135€ | XPC51 |
| | 4 Lite-On LDW-411S | 8.54 | 8.93 | 9.83 | 9.40 | 7.44 | DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 4X4X, IDE | 98€ | XPC49 |
| | 5 Lite-On LDW-811S | 8.50 | 9.03 | 9.73 | 9.34 | 7.31 | DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE | 105€ | XPC50 |

## TOPSOCKETA

| | | Verdict | Performanțe sintetice | Performanțe jocuri | Dotări | Detalii tehnice | Preț | Testat în |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NOU | 1 ASUS A7N8X-E Deluxe | 7.539 | 3.122 | 3.747 | 0.670 | nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan+Gigabit Lan, Serial ATA, RAID | 97€ | XPC55 |
| NOU | 2 ABIT NF7-S v2.0 | 7.509 | 3.140 | 3.759 | 0.610 | nForce2 Ultra 400, 4 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID | 95€ | XPC55 |
| NOU | 3 Gigabyte GA-7NNXP | 7.508 | 3.081 | 3.727 | 0.700 | nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan+Gigabit Lan, Serial ATA, RAID | 151.4$ | XPC55 |
| NOU | 4 MSI K7N2 Delta-L | 7.453 | 3.148 | 3.765 | 0.540 | nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, Lan | 70.4€ | XPC55 |
| NOU | 5 Epox EP-8RDA3+ | 7.449 | 3.084 | 3.715 | 0.650 | nForce2 Ultra 400, 8 USB 2,0, 2 Firewire, 2xLan, Serial ATA, RAID | 82€ | XPC55 |
| NOU | 6 Gigabyte GA-7N400 Pro2 | 7.448 | 3.089 | 3.729 | 0.630 | nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID | 108.7€ | XPC55 |
| NOU | 7 ABIT AN7 | 7.425 | 3.090 | 3.735 | 0.600 | nForce2 Ultra 400, 4 USB 2.0, Firewire, Lan, Serial ATA, RAID | 104€ | XPC55 |
| NOU | 8 Epox EP-8RDA3I | 7.279 | 3.076 | 3.713 | 0.490 | nForce2 Ultra 400, 4 USB 2.0, Lan | 64.69$ | XPC55 |
| NOU | 9 Gigabyte GA-7N400 | 7.262 | 3.095 | 3.717 | 0.450 | nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0 | 61€ | XPC55 |
| NOU | 10 Chaintech Summit CT-7NJL4 | 7.247 | 3.088 | 3.719 | 0.440 | nForce2 Ultra 400, 2 USB 2.0, Lan | 58$ | XPC55 |
| NOU | 11 Jetway N2PAP-LITE | 7.217 | 3.133 | 3.644 | 0.440 | nForce2 400, 2 USB 2.0, Lan | 44€ | XPC55 |
| NOU | 12 MSI KT6V-LSR | 7.086 | 3.022 | 3.514 | 0.550 | KT600,6 USB 2.0, Lan, Serial ATA, RAID | 66€ | XPC55 |
| NOU | 13 A7V600 EAY | 7.029 | 2.988 | 3.451 | 0.590 | KT600, 6 USB 2.0, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID | 76.69$ | XPC55 |
| NOU | 14 Gigabyte GA-7VT600 1394 | 6.993 | 2.975 | 3.438 | 0.580 | KT600, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID | 75.4$ | XPC55 |
| NOU | 15 ECS KT600-A | 6.862 | 2.881 | 3.471 | 0.510 | KT600, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA, RAID | 49.87$ | XPC55 |
| NOU | 16 ASUS A7N8X-VM/400/TVOUT | 6.856 | 2.954 | 3.412 | 0.490 | nForce2 IGP, 4 USB 2.0, Lan | 87.34$ | XPC55 |
| NOU | 17 Gigabyte GA-7VT600-RZ | 6.855 | 2.952 | 3.463 | 0.440 | KT600, 2 USB 2.0, Lan | 52€ | XPC55 |

## TOPSOCKET478

| | | Verdict | Performanțe sintetice | Performanțe jocuri | Dotări | Detalii tehnice | Preț | Testat în |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 DFI INFINITY 875 | 6.957 | 3.468 | 3.424 | 0.065 | I875P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, CSA Gigabit Lan, Serial ATA, RAID | N/A | XPC49 |
| | 2 EPoX EP-4PDA2+ | 6.839 | 3.401 | 3.372 | 0.066 | I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID | 146$ | XPC48 |
| NOU | 3 Epox EP-4PDA5+ | 6.829 | 3.333 | 3.433 | 0.063 | I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID | 129.38$ | XPC55 |
| | 4 EPoX EP-4PGMI | 6.828 | 3.413 | 3.365 | 0.049 | I865G, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA | 108.3$ | XPC48 |
| | 5 Soltek SL-87CW-FL | 6.817 | 3.411 | 3.341 | 0.065 | I875P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID, Firewire | 169$ | XPC52 |
| | 6 ABIT AI7 | 6.781 | 3.401 | 3.317 | 0.064 | I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID | 114.14€ | XPC51 |
| | 7 ECS Photon PF1 Lite | 6.765 | 3.376 | 3.334 | 0.055 | I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Serial ATA | 102.6$ | XPC49 |
| | 8 Gigabyte GA-8IG1000 | 6.751 | 3.387 | 3.310 | 0.054 | I865G, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Serial ATA | 82.8€ | XPC54 |
| | 9 Acorp 4865PE | 6.686 | 3.347 | 3.287 | 0.051 | I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA | 79.9$ | XPC48 |
| | 10 Soltek SL-86SPE2 | 6.678 | 3.353 | 3.277 | 0.048 | I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Serial ATA | 97.5$ | XPC50 |
| | 11 MSI 865PE Neo2-PFS Platinum | 6.658 | 3.385 | 3.216 | 0.057 | I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Gigabit Lan, Serial ATA | 97.4€ | XPC54 |
| | 12 ASUS P4P800S-E Wireless Edition | 6.587 | 3.172 | 3.353 | 0.062 | I848P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit Lan, Serial ATA | 140$ | XPC49 |
| | 13 Soltek SL-PT880E-RL | 6.530 | 3.276 | 3.200 | 0.054 | VIA PT880, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA, RAID | 81$ | XPC52 |
| | 14 ASUS P4P800S-EAY | 6.473 | 3.149 | 3.272 | 0.051 | I848P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Serial ATA | 85.2$ | XPC48 |
| | 15 Acorp 4848P-11 | 6.421 | 3.206 | 3.169 | 0.046 | I848P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Serial ATA | 66.5$ | XPC53 |
| | 16 Acorp 4S648FX | 6.326 | 3.117 | 3.167 | 0.042 | SiS648FX, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0 | 56.6$ | XPC48 |
| NOU | 17 Albatron PX865PE Lite | 6.291 | 3.155 | 3.087 | 0.049 | I848P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Serial ATA | 69.9$ | XPC55 |

■ foarte bun ■ bun ■ satisfăcător ■ slab ■ foarte slab

# UMFLĂ POTUL!

**Ultra PRO Computers**

## PREMIUL 1

**ASUS** GeForce FX5900

**Placa video, 128 MB DDRAM, TV-OUT & DVI, AGP8X**



## PREMIUL 2

**ASUS** P4C800Deluxe

**Placa de bază SOCKET 478, P4 INTEL 875P, FSB 800, 2xSATA, Sound 5.1, LAN, ATX, RAID, Firewire**



## PREMIUL 4

**ASUS** DRW-0804P DVDR W

**8x/24x24x40x, Multistandard**



## PREMIUL 3

**ASUS** 2408D Combo extern

**24x/12x/24x/8x, USB 2.0, FireWare**



## PREMIUL 5

**ASUS** TUNER TV-FM

**Tuner TV, PCI, Philips TV713X, telecomandă**



ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

**Mențiuni**

Premiile sunt oferite de:
Ultra PRO Computers
**www.ultrapro.ro**

Termenul limită al concursului este 5 iulie 2004 data poștei
Câștigătorii vor fi anunțați în XtremPC 57

Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect și să expediezi talonul "Umflă potul". Nu este nevoie de timbru poștal sau de plic.




CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

# TOP TV TUNER

| | | Verdict | Calitate imagine | Calitate captură | Dotări | Software | Accesorii | Documentaţie | Detalii tehnice | Preţ | Testat în |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Leadtek WinFast DV2000 | 93.65 | 96 | 95 | 98 | 92 | 90 | 80 | Conectare PCI, Conexant CX23881-19 | 75.9€ | XPC53 |
| 2 | V-Stream DV/AV Expert TV Stereo | 92.95 | 96 | 95 | 90 | 93 | 92 | 80 | Conectare PCI, Conexant CX23881-19 | 83$ | XPC53 |
| 3 | Leadtek WinFast TV2000 XP Expert | 92.45 | 96 | 95 | 90 | 92 | 90 | 80 | Conectare PCI, Conexant CX23881-19 | 64.9€ | XPC53 |
| NOU 4 | Compro VideoMate TV Gold Plus | 92.30 | 96 | 90 | 98 | 89 | 91 | 80 | Conectare PCI, Philips SAA7133 | 59$ | XPC55 |
| 5 | Pinnacle PCTV Pro | 91.75 | 94 | 95 | 90 | 90 | 90 | 80 | Conectare PCI, Conexant 878A | 89€ | XPC53 |
| 6 | ASUS TV FM Card | 90.85 | 93 | 90 | 90 | 92 | 92 | 80 | Conectare PCI, Philips SAA7134HL | 67$ | XPC53 |
| 7 | V-Stream Xpert TV-PVR 883 | 90.75 | 95 | 90 | 90 | 90 | 90 | 80 | Conectare PCI, Conexant CX23883-19 | 41.5$ | XPC53 |
| 8 | Leadtek WinFast TV2000 XP Deluxe | 90.45 | 93 | 90 | 90 | 92 | 90 | 80 | Conectare PCI, Conexant 878A | 53.9€ | XPC53 |
| 9 | AverMedia AverTV GO 007 | 89.50 | 94 | 90 | 90 | 90 | 85 | 80 | Conectare PCI, Philips SAA7130HL | 37.3$ | XPC53 |

# TOP PLĂCI VIDEO

| | | Verdict | Performanţe sintetice | Performanţe jocuri | Dotări | Detalii tehnice | Preţ | Testat în |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Gigabyte GV-N595U-GT | 7.051 | 2.330 | 4.611 | 0.110 | FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 520/950MHz, DVI, VIVO | 489$ | XPC54 |
| 2 | Leadtek A380 Ultra TDH MyVIVO | 6.898 | 2.232 | 4.551 | 0.115 | FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, DVI, VIVO | 366€ | XPC53 |
| 3 | Gigabyte GV-N595U256 | 6.886 | 2.233 | 4.563 | 0.090 | FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, TV Out, DVI | 377€ | XPC50 |
| 4 | Point of View FX5950 Ultra | 6.849 | 2.251 | 4.503 | 0.095 | FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, DVI, VIVO | 492$ | XPC54 |
| 5 | PNY Verto GeForce FX 5950 Ultra | 6.802 | 2.242 | 4.485 | 0.075 | FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, DVI, VIVO | 444€ | XPC54 |
| 6 | ASUS Radeon 9800 XT | 6.782 | 2.314 | 4.353 | 0.115 | Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, VIVO, DVI | 512.53$ | XPC49 |
| 7 | Hercules 3D Prophet 9800 XT | 6.768 | 2.321 | 4.362 | 0.085 | Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, TV Out, DVI | 399€ | XPC50 |
| 8 | GeCube Radeon 9800 XT | 6.765 | 2.318 | 4.367 | 0.080 | Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, TV Out, DVI | 454.3€ | XPC51 |
| 9 | Sapphire Radeon 9800XT | 6.764 | 2.313 | 4.365 | 0.085 | Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, TV Out, DVI | 508$ | XPC54 |
| 10 | Sapphire Radeon 9800 Pro AIW | 6.491 | 2.188 | 4.183 | 0.120 | Radeon 9800 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/675MHz, DVI, VIVO, CATV | 409$ | XPC50 |
| 11 | Gigabyte GV-R98P128D | 6.419 | 2.175 | 4.154 | 0.090 | Radeon 9800 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/680MHz, TV Out, DVI | 270€ | XPC54 |
| 12 | Sapphire Radeon 9800 Pro Ultimate | 6.407 | 2.177 | 4.155 | 0.075 | Radeon 9800 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/680MHz, TV Out, DVI | 510$ | XPC54 |
| NOU 13 | ASUS V9950/TD/P | 6.238 | 2.012 | 4.132 | 0.095 | FX 5900, 128MB DDR, chipset/memorie: 400/850MHz, TV Out, DVI | 201€ | XPC55 |
| 14 | Inno3D GeForce FX 5900 XT | 6.056 | 1.952 | 4.014 | 0.090 | FX 5900 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 400/700MHz, TV Out, DVI | 212.9$ | XPC54 |
| 15 | Gigabyte GV-N59X128D | 6.048 | 1.919 | 4.039 | 0.090 | FX 5900 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 390/700MHz, TV Out, DVI | 188€ | XPC53 |
| 16 | Palit Daytona GeForce FX 5900 | 6.031 | 1.844 | 4.127 | 0.060 | FX 5900, 128MB DDR, chipset/memorie: 400/700MHz, TV Out, DVI | 329.9$ | XPC48 |
| 17 | PNY Verto GeForce FX 5900 XT | 6.005 | 1.942 | 4.003 | 0.060 | FX 5900 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 390/700MHz, TV Out, DVI | 200€ | XPC54 |
| NOU 18 | AOpen Aeolus FX5900XT | 5.986 | 1.931 | 3.985 | 0.070 | FX 5900 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 390/700MHz, TV Out, DVI | 220$ | XPC55 |
| 19 | Hercules 3D Prophet 9800 | 5.815 | 1.942 | 3.787 | 0.085 | Radeon 9800, 128MB DDR, chipset/memorie: 325/580MHz, TV Out, DVI | N/A | XPC49 |
| 20 | Club3D CGN-308TVD | 5.327 | 1.760 | 3.477 | 0.090 | FX 5800, 128MB DDR2, chipset/memorie: 400/800MHz, TV Out, DVI | 287.11€ | XPC53 |
| 21 | Leadtek A360 Ultra TDH DDR3 | 4.624 | 1.558 | 2.970 | 0.095 | FX 5700 Ultra, 128MB DDR3, chipset/memorie: 475/950MHz, TV Out, DVI | 169.4€ | XPC54 |
| 22 | Inno3D GeForce FX 5700 Ultra | 4.600 | 1.549 | 2.961 | 0.090 | FX 5700 Ultra, 128MB DDR2, chipset/memorie: 475/900MHz, TV Out, DVI | 207$ | XPC54 |
| 23 | Point of View FX5700 Ultra | 4.593 | 1.550 | 2.963 | 0.080 | FX 5700 Ultra, 128MB DDR2, chipset/memorie: 475/900MHz, TV Out, DVI | 199$ | XPC54 |
| 24 | GeCube Radeon 9600 XT Extreme | 4.239 | 1.466 | 2.693 | 0.080 | Radeon 9600 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 500/700MHz, TV Out, DVI | 176.6€ | XPC51 |
| 25 | Hercules All-In-Wonder 9800 SE | 4.124 | 1.494 | 2.515 | 0.115 | Radeon 9800 SE, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/675MHz, VIVO, CATV, DVI | 180€ | XPC49 |
| 26 | ASUS Radeon 9600 XT | 4.082 | 1.402 | 2.565 | 0.115 | Radeon 9600 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 500/600MHz, VIVO, DVI | 181.82$ | XPC49 |
| 27 | Sapphire Ultimate Radeon 9600XT | 4.048 | 1.397 | 2.567 | 0.085 | Radeon 9600 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 500/600MHz, TV Out, DVI | 239$ | XPC53 |
| 28 | Gigabyte GV-R96P128D Ultra | 4.041 | 1.399 | 2.552 | 0.090 | Radeon 9600 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 500/600MHz, TV Out, DVI | 177$ | XPC54 |
| 29 | GeCube Radeon 9600 XTG | 3.982 | 1.385 | 2.511 | 0.085 | Radeon 9600 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 500/600MHz, TV Out, DVI | 158.4€ | XPC54 |
| 30 | Gigabyte GV-N57128D | 3.853 | 1.290 | 2.473 | 0.090 | FX 5700, 128MB DDR, chipset/memorie: 425/550MHz, TV Out, DVI | 136€ | XPC54 |
| 31 | Leadtek A360 TD MyVIVO 128MB | 3.837 | 1.266 | 2.456 | 0.115 | FX 5700, 128MB DDR, chipset/memorie: 425/550MHz, VIVO, DVI | 146€ | XPC51 |
| 32 | ABIT Siluro FX5700-E | 3.826 | 1.285 | 2.462 | 0.080 | FX 5700, 128MB DDR, chipset/memorie: 425/550MHz, TV Out, DVI | 140€ | XPC54 |
| 33 | Galaxy Zeus 5700 | 3.819 | 1.287 | 2.462 | 0.070 | FX 5700, 128MB DDR, chipset/memorie: 425/550MHz, TV Out, DVI | 152$ | XPC54 |
| 34 | ABIT Siluro FX 5600 Ultra DT | 3.817 | 1.152 | 2.584 | 0.080 | FX 5600 Ultra, 128MB DDR, chipset/memorie: 350/700MHz, TV Out, DVI | N/A | XPC48 |
| 35 | Club3D All-In-Wonder 9600 Pro | 3.781 | 1.256 | 2.405 | 0.120 | Radeon 9600 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 400/650MHz, VIVO, TV, FM | 282.13$ | XPC53 |
| 36 | GeCube GC-R96XT-C3 | 3.595 | 1.277 | 2.238 | 0.080 | Radeon 9600 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 500/500MHz, TV Out, DVI | 146.3€ | XPC51 |
| 37 | ASUS V9570 TD | 3.590 | 1.196 | 2.293 | 0.100 | FX 5700, 128MB DDR, chipset/memorie: 425/500MHz, TV Out, DVI | 155.03$ | XPC52 |
| 38 | Leadtek A360 TDH MyVIVO 256MB | 3.573 | 1.196 | 2.262 | 0.115 | FX 5700, 256MB DDR, chipset/memorie: 425/500MHz, DVI, VIVO | 157€ | XPC54 |
| 39 | Sapphire Radeon 9600XT 256MB | 3.488 | 1.258 | 2.171 | 0.060 | Radeon 9600 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 500/500MHz, TV Out, DVI | 158€ | XPC54 |
| 40 | Inno3D Personal Cinema FX 5600 | 3.293 | 1.017 | 2.156 | 0.120 | FX 5600, 128MB DDR, chipset/memorie: 270/550MHz, VIVO, tuner TV, DVI | 223.29$ | XPC48 |

■ foarte bun ■ bun ■ satisfăcător ■ slab ■ foarte slab


PICTURE BY
DLP
A TEXAS INSTRUMENTS TECHNOLOGY
Perfect vizibili, chiar dacă sunt în întuneric.
2000: 1 ultra high contrast.
Văd toate detaliile, în culori strălucitoare. Totul este clar, în tonuri naturale, contururi şi umbre perfecte. Nu pierd nici un detaliu. Negrul va fi negru. Mulţumită proiectoarelor BenQ prin excepţionala calitate a imaginii, "să vezi negru" nu mai înseamnă "să nu vezi nimic".
BenQ
Enjoyment Matters
Performance series
Mobile series
Installation series
În România prin:
ProCA
ROMÂNIA
București - Str.Turturelelor Nr.52, Tel/Fax: +021 323.82.00, office@proca.ro, www.proca.ro
Timişoara - Str. Cermena Nr.22, Tel/Fax:0256 224.295, Tel: 0256 224.994, office@tm.proca.ro
Constanţa - Str. B.P. Haşdeu Nr.73, Tel: 0241 635.959, Fax: 0241 634.994, office@ct.proca.ro
Şi prin partenerii autorizaţi din toată ţara.

# hobby





Liviu Andrei Mihai

## Cresterea si descresterea serviciilor web

**Pentru moment, câștigător din lupta Yahoo!-Google iese utilizatorul.**

Cum orice are un preț și din orice se pot scoate bani, și în domeniul serviciilor web a apărut un număr mare de companii dornice de profit. Dintre acestea se remarcă, atât prin serviciile pe care le oferă, cât și prin numărul mare de utilizatori, Yahoo! și MSN (Microsoft Network). Cei doi giganți au dus o politică tacită de nonagresiune, prin care au reușit să-și păstreze clienții și să nu se amestece în mod direct unul în afacerile celuilalt. Însă, odată cu lărgirea paletei de servicii ale Google, lucrurile încep să se precipite. Prima lovitură a fost anunțul viitorului serviciu de e-mail web based, Gmail. Venit ca o glumă (pe 1 aprilie), anunțul șoca prin spațiul imens pe care Gmail urma să îl pună la dispoziția utilizatorilor: 1GB!!! În aceeași perioadă, o serie de utilizatori ai serviciului de e-mail au fost chestionați de către Yahoo! pe tema măririi spațiului de stocare. Să fi fost o simplă coincidență? Mă îndoiesc.

La numai o lună, Yahoo! anunță că, din această vară, va pune la dispoziția utilizatorilor plătitori spațiu nelimitat pentru stocarea e-mail-urilor, iar pentru cei care beneficiază de serviciul gratuit, spațiul de stocare va crește la 100MB. Deși surse oficiale din cadrul Yahoo! susțin că scopul acestei schimbări de politică este acela de a face din spațiul de stocare "un amănunt irelevant pentru utilizatori", momentul ales pentru această mutare trădează lupta dintre cele două companii, cu atât mai mult cu cât, în ultima perioadă, spațiul pus la dispoziția utilizatorilor de Yahoo! a cunoscut o curbă descendentă, scăzând de la 6MB la 4MB. Dar lupta nu se oprește aici. De curând, Google a lansat un nou serviciu, intitulat Google Groups 2 (care în prezent se regăsește în varianta de test), prin intermediul căruia utilizatorii vor putea participa la discuții prin e-mail pe diverse teme de interes. Ținta pare a fi, și de această dată, un serviciu Yahoo!, în speță Yahoo! Groups. Totuși, ce a determinat această schimbare de strategie din partea Google? Punctul de pornire pare a fi decizia Yahoo!, din urmă cu câteva luni, prin care s-a renunțat la funcția de căutare cu ajutorul lui Google și s-a implementat propriul algoritm. Din acel moment, toate noile servicii implementate de Google amenință într-o formă sau alta poziția dominantă a Yahoo!. Dacă aceste servicii se vor bucura de succesul scontat, am putea asista la o răsturnare a ierarhiilor în ceea ce privește furnizarea serviciilor web, în care Google ar putea lua locul deținut în prezent de Yahoo!.

Deși a făcut publică noua strategie cu 100MB pentru conturile de e-mail gratuite, pe site-ul Yahoo! încă mai sunt prezente vechile oferte prin care, în schimbul unei sume de aproximativ 50 de dolari pe an, poate fi cumpărat (a se citi închiriat) un cont cu spațiu de 100MB. În mod logic, apare întrebarea: cine mai este dispus să plătească acum 50 de dolari pentru ceva ce, în scurt timp, va obține gratuit? Este adevărat că acest serviciu oferă și acces POP3, prin care mesajele pot fi aduse pe calculatorul personal cu ajutorul unui client de e-mail ca Outlook Express, dar acest lucru poate fi realizat foarte ușor apelând la un program gratuit ca Yahoo POPs!. Și cum va reacționa Yahoo! la o posibilă micșorare a spațiului oferit de Gmail? Va reduce și el, la rândul lui, spațiul de stocare, așa cum a făcut și până acum, fără a ține cont de părerea și necesitățile utilizatorilor?

Este interesant de urmărit și reacția celor de la Microsoft, al căror serviciu va fi și el afectat, mai ales că în prezent oferă numai 2MB spațiu de stocare gratuit și 10MB contra cost.

# UN CADOU
## DE VIAȚĂ LUNGĂ.




Odată cu anotimpul primăverii, Bosch reînnoieşte ofertele! Şi vine cu o surpriză specială pentru dumneavoastră şi pentru prietenii dragi, care sunt pasionaţi de meşteritul în casă şi interesaţi de ultimele noutăţi în domeniu.

Astfel, noua şurubelniţă IXO cu acumulator de 3,6 V de la Bosch este surprinzător de mică, uşoară şi cu un design ergonomic. Datorită dimensiunii reduse şi echilibrate, se poate lucra cu IXO în cele mai mici spaţii. Sarcinile ei sunt micile înşurubări şi montări care intervin în întreţinerea casei. În aceste activităţi IXO se dovedeşte mult mai eficientă decât şurubelniţele clasice. Cu o greutate de numai 300 de grame, ea poate fi utilizată cu uşurinţă chiar şi de către cele mai delicate mâini pentru a putea fixa rafturile în şuruburi, pentru a repara bicicleta sau la montarea/demontarea calculatoarelor.

10 ANI BOSCH ROMÂNIA

Secretul lui IXO constă în noua tehnică a acumulatorilor, deja cunoscută de la calculatoarele portabile sau telefoanele mobile. Acumulatorul cu litiu-ion, la aceeaşi capacitate, este mai mic şi mai uşor decât acumulatorii obişnuiţi. Un alt mare avantaj îl constituie faptul că acesta nu se auto-descarcă, ba chiar lucrează la capacitatea maximă chiar şi după ce a stat nefolosit timp de un an. În plus, acumulatorii cu litiu-ion nu prezintă efect de memorie.

Cu un număr remarcabil de calităţi, un design modern şi un ambalaj inovator, noua şurubelniţă cu acumulator IXO de la Bosch are toate datele unei achiziţii personale speciale sau ale unui cadou inspirat şi deosebit de util.

Pentru a afla adresa celui mai apropiat distribuitor autorizat Bosch, accesaţi www.bosch-romania.ro.

### Specificaţii tehnice BOSCH IXO 3,6V

| | |
|---|---|
| Şuruburi până la: | 5 mm |
| Turaţia la mers în gol: | 180 rpm |
| Momentul maxim de rotaţie: | 2,75 Nm |
| Capacitatea acumulatorului: | 1,1 Ah |
| Greutatea: | 0,3 kg |





**Bosch. Scule electrice pentru meşterit.**

**Vei fi uimit.**

BOSCH
Ideas that work.

# ULTIMA ORA

# NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

### MICROSOFT FACE DECLARAŢII CONTRADICTORII

## Service Pack 2 pentru versiunile piratate?

Iniţial, Microsoft avea de gând să permită instalarea Service Pack 2 şi pe versiunile de Windows piratate. Justificarea părea a fi ameninţarea pe care viermii şi troienii o reprezintă pentru sistemele care nu beneficiază de acest update şi care, în mod indirect, afectează Internetul la modul general. Se pare însă că nu a fost decât un foc de paie, deoarece, la instalare, SP2 va verifica numărul ID al sistemului de operare şi îl va confrunta cu o listă de numere cunoscute ca fiind ale unor copii piratate. Dacă un număr ID este găsit invalid, SP2 nu se va instala. Un sistem similar de protecţie a fost utilizat şi în cazul Service Pack 1.

Service Pack 2 este orientat spre creşterea securităţii şi a rezistenţei sistemului de operare la atacuri. Printre altele, noul update va include un firewall activat în mod implicit şi un pop-up stopper pentru Internet Explorer.

### LUPTA ÎMPOTRIVA SPAM-ULUI CONTINUĂ

## Yahoo! dezvăluie adresa reală

Compania americană Yahoo! a lansat de curând o nouă tehnică ce împiedică spamerii să îşi camufleze adresa reală, prin înscrierea în câmpul To a unei alte adrese de e-mail valabile. Aplicarea acestei tehnici se face la nivel de provider de Internet, fiind practic invizibilă utilizatorilor. Dacă va fi adoptată de provideri, aceştia ar putea bloca mai uşor mesajele nesolicitate care sunt stocate temporar pe serverul lor.

Conform declaraţiilor reprezentanţilor Yahoo!, aceeaşi tehnică ar putea descoperi tentativele de furt al numerelor cărţilor de credit şi al altor informaţii secrete. Yahoo! a propus adoptarea ca standard a acestei tehnici, iar implementarea se va face gratuit.

### ERORI BINEVENITE

## Gmail a sărit (temporar) la 1000GB




Se ştie că în prezent Google testează viitorul său serviciu de e-mail, denumit Gmail, care oferă 1GB pentru stocarea mesajelor. Unii dintre utilizatorii care participă la aceste teste au remarcat că, dintr-o dată şi fără a fi înştiinţaţi, spaţiul de care dispuneau a crescut de 1000 de ori, de la 1GB la 1TB. Cei mai entuziaşti dintre aceştia au afişat mai multe anunţuri pe diverse site-uri şi forumuri. "A fost doar un bug. Încă lucrăm la repararea lui. Google oferă 1GB pentru stocare", a declarat purtătorul de cuvânt al Google, Nate Tyler.

### GOOGLE SE EXTINDE

## Un nou serviciu pentru utilizatori

Google continuă politica de lărgire a gamei de servicii pe care le oferă. În prezent, testează un nou serviciu prin care utilizatorii vor putea crea şi participa la discuţii prin e-mail. Denumit Google Groups 2, serviciul are la bază vechiul Google Groups construit în urma achiziţionării arhivelor USENET de la Deja News în 2001. Lansarea noului serviciu este doar cel mai recent pas întreprins de Google, care în ultimii cinci ani s-a transformat dintr-un motor de căutare strict specializat într-o adevărată reţea de servicii web.

### WINDOWS XP, DIN NOU ÎN PERICOL

## Virusul care restartează calculatorul

Sasser este numele noului virus care în decurs de doar câteva zile a reuşit să infecteze peste 500.000 de calculatoare, majoritatea din Statele Unite şi Europa. Interesant este că acesta nu creează pagube în mod direct, ci doar restartează calculatorul, ceea ce oricum reprezintă o problemă serioasă în cazul în care restartarea survine în timp ce se lucrează la un document nesalvat. Sasser infectează calculatoarele conectate la Internet fără a fi necesară deschiderea e-mail-urilor. Sistemele afectate de acest virus sunt Windows 2000, Windows XP şi Windows Server 2003. Partea bună, dacă se poate spune aşa, este că virusul nu va instala nici un backdoor care să faciliteze infectarea şi cu alţi viruşi.



# "A fi artist, cred, înseamnă a avea capacitatea de a da un înţeles unei opere"

## În dialog cu Raul Teleki, tânăr grafician, despre începuturi, modelare, exemple demne de urmat, hardware, software, filme realizate pe calculator şi comunitatea artiştilor 3D din România

**RAUL TELEKI ARE 18 ANI, ESTE LA LICEU** şi se pregăteşte pentru examenul de admitere la Facultatea de Arhitectură. Talentul său pentru modelare este incontestabil şi rar întâlnit la o vârstă atât de fragedă. Am stat de vorbă cu el pentru a afla cum a abordat grafica 3D, care este viziunea lui asupra viitorului şi care sunt părerile despre comunitatea 3D din România.

**XPC: De când te pasionează grafica 3D şi cum ai început?**
**R.T.:** Grafica îmi plăcea de foarte mult timp, deoarece eram un adept al jocurilor de la o vârstă foarte fragedă, dar a devenit o pasiune cam acum 3 ani (ianuarie 2001). Îmi pare bine că m-aţi întrebat cum am început. Un prieten foarte bun, Andrei Parduţ, m-a chemat într-o zi să-mi arate primele trailere de la Warcraft 3 (produse de Blizzard Entertainment), fapt ce m-a determinat să caut programul în care acestea au fost realizate. Întâmplător, prietenul meu deţinea şi programul respectiv.

**XPC: Ce ţi s-a părut cel mai greu lucru la modelarea 3D în momentul în care te-ai apucat?**
**R.T.:** Când am deschis pentru prima dată o aplicaţie 3D, nici nu ştiam ce însemna modelarea, mi-a luat pe puţin două săptămâni de explorare pentru a descoperi "Edit Mesh", un modificator prin care se poate schimba forma obiectelor. Odată ce am început procesul de acumulare de cunoştinţe despre modelare, cel mai greu aspect mi s-a părut înţelegerea formei şi a uneltei pe care o foloseam.







**XPC: Care sunt paşii pe care ar trebui să îi urmeze cineva pentru a se iniţia în grafica 3D?**
**R.T.:** Pentru a te iniţia, în primul rând, îţi trebuie un program user friendly, pentru a nu-ţi pierde speranţele atunci când te confrunţi cu interfaţa complicată a programului. Odată ce ai înţeles programul şi ai citit de cel puţin trei ori tutorialele care crezi că te-ar ajuta, trebuie să-ţi alegi o unealtă potrivită stilului şi lucrărilor pe care vrei să le concepi.

**XPC: Crezi că este mai bine să faci propriile tale greşeli şi să înveţi din ele decât să înveţi din greşelile altora?**
**R.T.:** Sunt convins că este absolut esenţială învăţarea din propriile greşeli şi mai apoi din greşelile altora. Motivul afirmaţiei mele este acela că din greşeli câştigi cel mai repede experienţă şi această experienţă se uită foarte greu.

**XPC: Nimeni nu le cunoaşte pe toate, chiar şi într-un domeniu în care se descurcă bine. Ce ţi-ai dori să înveţi sau să ştii mai bine?**
**R.T.:** Motivul pentru care am debutat în grafică este acela de a mă exprima prin formă şi de a duce o creaţie până la capăt din punct de vedere fizic, anatomic. Dacă nu aş fi forţat de sistemul în care trăim să mă ridic la anumite standarde, aş zice că nu vreau nimic, dar trebuie să mă integrez în acest sistem şi trebuie să recunosc că am mari lacune în domeniul texturării. Aş dori să învăţ să texturez mai bine.

**XPC: Ce artist(şti) 3D ţi se pare că reprezintă un model demn de urmat?**
**R.T.:** Mi se pare interesantă întrebarea dvs.; în mod normal aş spune că există prea puţini "artişti" în comunitatea 3D, dacă nu deloc. Un individ nu este un artist pentru simplul fapt că are capacitatea de a modela perfect un volum sau dacă îi dă culoare şi textură. Din punctul acesta de vedere nici eu nu pot spune că sunt un artist. A fi artist, cred, înseamnă a avea capacitatea de a da un înţeles unei opere de artă din orice punct ai privi-o, cromatic, compoziţional, vizual etc. Deci nu pot da un răspuns clar la această întrebare.

**XPC: Pe ce sistem lucrezi? Pe ce sistem ţi-ai dori să lucrezi?**
**R.T.:** Lucrez pe un AMD K6, 512 DDRAM, GeForce 2 MX 400, 1300MHz. De la un timp chiar n-am dat prea multă importanţă computerului, probabil din cauza faptului că sunt destul de mulţumit de performanţa acestuia. Mi-aş dori să lucrez pe un sistem în care să nu mi se mai mişte volumele



sacadat atunci când trebuie să fac o rotaţie în viewport.

**XPC: Ce software foloseşti? Consideri că există un pachet 3D care este mai bun decât celelalte?**
**R.T.:** De fiecare dată când aud această întrebare afişez un mare zâmbet pe faţă. Este exact ca şi cum ai spune că dacă i-ai fi dat lui Michelangelo sau unui mare artist precum Brâncuşi o daltă mai mare sau mai grea nu i-ar mai fi putut sculpta pe Moise, David sau Domnişoara Pogany. Nu dalta contează, ci sculptorul - totul se petrece în mintea lui. Eu folosesc 3ds max.

**XPC: Cât de mult munceşti la un model (o imagine)?**
**R.T.:** Poate varia de la un an la două săptămâni. Spre exemplu, modelul titanului l-am executat în două săptămâni, lăsând deoparte pauzele extem de lungi între modelarea diferitelor părţi de mare importanţă ale corpului, iar punerea în scenă mi-a luat pe puţin două luni. După cum vedeţi, scena este de o banalitate uimitoare, dar punerea în scenă este un lucru pe care îl fac cu destul de puţină plăcere. Mie îmi place să modelez şi sunt "lacom" numai la acest lucru, restul nu mă prea interesează.

**XPC: Cum vezi tranziţia de la modelarea 3D ca pasiune la modelarea 3D ca meserie?**
**R.T.:** Îngrijorătoare. Nu prea mi-ar conveni ca cineva să se folosească de cunoştinţele mele pentru a produce un monstru al kitsch-ului, dar această tranziţie am s-o simt mai devreme sau mai târziu pe propria piele.

**XPC: Crezi că filmele viitorului vor fi în întregime realizate pe calculator? Se va ajunge, în opinia ta, la peisaje şi mai ales actori virtuali? Există posibilitatea de a crea personaje credibile pe calculator, cu acea scânteie de viaţă care face diferenţa dintre o persoană în carne şi oase şi o păpuşă realistă?**
**R.T.:** Nu va exista niciodată acea scânteie, acea scânteie este sufletul, un computer nu poate reproduce munca lui Dumnezeu. Dacă se va ajunge la aşa ceva, atunci eu nu voi face parte dintr-o astfel de mişcare, dar mă îndoiesc că va fi posibil. Cu toţii ştim ce eşec a fost filmul Final Fantasy: The Spirits Within, tocmai din această cauză, omul cu greu poate fi înlocuit în totalitatea lui de o maşinărie.








**XPC: Sunt artiştii 3D reprezentanţi ai unui nou curent în artă?**
**R.T.:** Consider că da. Deocamdată toate lucrurile sunt în stadiul de schiţă, urmează ca în următorii 100 de ani să se definească ceva, pe moment toată lumea se joacă, fantazează.

**XPC: Există o comunitate a artiştilor 3D în România?**
**R.T.:** Da, există, dar şi aceasta trebuie să se mai închege puţin. Toţi artiştii din România în momentul de faţă exercită tensiuni mai mult sau mai puţin vizibile asupra colegilor lor, cred, din cauza unui instinct de supravieţuire cu care am fost îndoctrinaţi de către sistemul de învăţământ actual şi cel de pe timpul comunismului, în cazul artiştilor mai în vârstă.




# Vrajitorii culorilor

# Viewere de imagini

**Expresivitatea imaginilor digitale de care dispunem trebuie pusă în valoare cu ajutorul unui program care să ne ofere toate instrumentele necesare vizualizării și gestionării acestora.**

SE SPUNE CĂ O IMAGINE FACE MAI mult decât o sută de cuvinte. Și de multe ori este adevărat. Fotografiile sunt principalele "suporturi de stocare" a amintirilor și în același timp izvor de nostalgie sau amuzament. Albumele de familie cu poze din concedii sau de la zile aniversare, cu bunici sau bebeluși, alb-negru sau color, reprezintă o valoroasă moștenire sentimentală a generațiilor următoare. Este adevărat că există și varianta înregistrărilor video sau digitale, dar farmecul unei fotografii nu va putea fi niciodată redat de butonul Still Picture al telecomenzii.

Cu timpul, fotografiile clasice vor fi înlocuite cu cele digitale. Camerele foto digitale conferă o mulțime de avantaje, iar pozele realizate cu acestea pot fi ușor transferate pe PC. Dar nu numai fotografiile făcute cu ajutorul camerelor digitale pot fi aduse pe calculator. Cu ajutorul unui scanner, și cele realizate cu un aparat obișnuit pot îmbrăca forma digitală. Dacă scanner-ul respectiv dispune și de un adaptor de transparență pentru scanarea directă a negativelor, cu atât mai bine. În afară de fotografii, mai există, bineînțeles, tot felul de imagini, cum ar fi peisaje, mașini, poze cu celebrități, animale sălbatice sau cățel și multe altele.

Așa se ajunge la o colecție bogată de imagini în format digital și, automat, la nevoia gestionării lor cu ajutorul unui program specializat. Pentru o organizare eficientă, sunt necesare unele funcții disponibile numai prin intermediul unui astfel de program. Faptul că Windows XP poate afișa thumbnail-urile imaginilor este un lucru bun, dar nu elimină utilitatea unui viewer de imagini.

## CUM AM TESTAT

Facilitățile oferite de aceste programe au în vedere, pe de o parte, vizualizarea și gestionarea imaginilor, iar, pe de altă parte, editarea acestora. Deși a fost luat în calcul la realizarea testului, criteriul formatelor recunoscute a început să-și piardă din importanță odată cu adoptarea formatului jpeg (Joint Photographic Experts Group), care nu este altceva decât o tehnică de compresie a imaginilor prin care se realizează un compromis între dimensiunea fișierului și calitatea imaginii (similar compresiei mp3 în cazul fișierelor audio). La ora actuală, cele mai folosite formate grafice sunt jpeg, gif și, bineînțeles, bătrânul bmp.

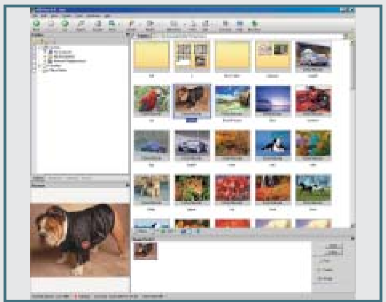
Baza de date este o altă funcție importantă pentru un viewer de imagini. În ea pot fi salvate thumbnail-urile pentru a fi afișate rapid la o viitoare accesare a directorului în care sunt stocate imaginile respective. În plus, mai pot conține și alte elemente, cum ar fi descrieri sau cuvinte-cheie. Conversia și redenumirea multiplă sunt, de asemenea, două funcții elementare. Unele programe (cum ar fi câștigătorul testului) sunt capabile să realizeze și prelucrarea automată a imaginilor în timpul conversiei.

Alte funcții avute în vedere sunt posibilitatea realizării de slideshow-uri și multishow-uri, vizualizarea imaginilor arhivate, captura de ecran, crearea de screensavere, galerii web și indexuri (similar cuprinsului unui document), arderea pe CD, eliminarea imaginilor identice sau protejarea prin parolă.

Organizarea are în vedere funcțiile care simplifică gestionarea colecțiilor mari de imagini, cum ar fi împărțirea în albume, categorii sau vizualizarea pe grupe calendaristice. În ceea ce privește editarea imaginilor, au fost luate în calcul numărul și calitatea modificărilor sau efectelor ce pot fi aplicate și ușurința utilizării.

Testul a fost realizat pe un sistem dotat cu un procesor Celeron la 2GHz, cu o memorie RAM de 256MB DDR400. Criteriile luate în calcul pentru stabilirea notei finale sunt: funcționalitatea în proporție de 60% din nota finală, ergonomia - 25%, respectiv resursele și compatibilitatea - 15%.

*Liviu Andrei Mihai*



Producător: ACD Systems
Web: www.acdsystems.com
Tip licență: Comercial

Verdict 75.80

## ACDSee 6.0

Primul program la care ne duce gândul când vine vorba de vizualizarea imaginilor este, cu siguranță, ACDSee. Din păcate, simplitatea și rapiditatea care îl caracterizau s-au pierdut cu fiecare versiune nouă, motiv pentru care mulți utilizatori au preferat să încerce alt program sau să revină la versiunile vechi. ACDSee face abuz de wizard-uri. Majoritatea funcțiilor, chiar și cele banale, se realizează prin intermediul acestor wizard-uri.

### ORGANIZARE ȘI VIZUALIZARE

Organizarea imaginilor se poate face pe categorii sau cu ajutorul funcției Calendar. Dacă utilitatea împărțirii pe categorii este redusă (fiind similară organizării în directoare), Calendar este funcția prin intermediul căreia imaginile pot fi gestionate în funcție de data la care au fost create fișierele pe harddisk, data modificării sau orice dată atribuită de utilizator și salvată în baza de date.

### MODIFICARE

Funcțiile de editare, deși limitate ca număr, sunt destul de bine implementate. Spre exemplu, eliminarea efectului de ochi roșii se realizează ușor, iar rezultatul este chiar cel scontat. Pentru retușarea fotografiilor care nu beneficiază de nivelul de iluminare optim pot fi utilizate cu succes funcțiile de îmbunătățire automată a calității.



Producător: Photodex
Web: www.photodex.com
Tip licență: Comercial

Verdict 86.55

## CompuPic Pro 6.23

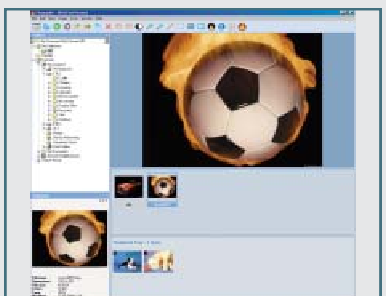
Clasarea pe primul loc a lui CompuPic, în ciuda unor programe mult mai populare, ca ACDSee sau IrfanView, este marea surpriză a testului nostru.

### ORGANIZARE ȘI VIZUALIZARE

Primul aspect care ne-a atras atenția a fost rapiditatea cu care sunt create thumbnail-urile, fără a face rabat la calitate. Tot legat de thumbnail-uri trebuie spus că utilizatorul are libertatea de a personaliza în totalitate modul de afișare a acestora. Foarte utilă este funcția de conversie automată prin care se pot realiza automat anumite modificări asupra imaginilor ce urmează a fi transformate. Slideshow-ul se detașează și el de funcțiile similare ce se regăsesc în celelalte programe prin numărul mare și calitatea efectelor de tranziție de la o imagine la alta, dar și prin opțiunile suplimentare, ca adăugarea de sunete. Deosebită este și posibilitatea de a face zoom prin apăsarea rotiței de scroll cu focus pe zona în care se află cursorul.

### MODIFICARE

Deși nu reprezintă punctul forte al lui CompuPic, modificarea imaginilor se realizează cu ajutorul unui număr rezonabil de funcții și efecte interesante, cum ar fi bordurile și chenarele ce pot fi aplicate pe marginea imaginii. Trebuie spus că aplicarea acestora este posibilă direct din fereastra de vizualizare.



Producător: Firegraphic
Web: www.firegraphic.com
Tip licență: Comercial

Verdict 64.70

## Firegraphic 6.0

Clasarea pe ultimul loc a lui Firegraphic este rezultatul funcțiilor puține și prost implementate pe care le include. La acestea se adaugă și interfața care nu dispune nici de cele mai elementare posibilități de personalizare.

### ORGANIZARE ȘI VIZUALIZARE

O facilitate pe care nu am întâlnit-o la alte programe este așa-numita "Hot Track". Selectarea acesteia duce la afișarea automată a imaginii în cadrul ferestrei de previzualizare la simpla trecere a cursorului, fără a se face click pe imaginea respectivă. Dacă ar fi dispus de mai multe funcții, am fi găsit utilă posibilitatea de personalizare a meniului contextual de care dispune Firegraphic. Organizarea se rezumă la crearea unor "colecții" identice directoarelor, ceea ce nu conferă nici un avantaj în gestionarea imaginilor. Și mai supărător este faptul că adăugarea unei imagini la o colecție duce la ștergerea acesteia din directorul în care se afla anterior.

### MODIFICARE

În ceea ce privește retușarea imaginilor, Firegraphic include un număr redus de funcții orientate în special spre optimizarea luminozității sau adâncimii de culoare. Probabil, conștienți de aceste limitări, programatorii au ales să permită accesarea direct din program a unei aplicații mai puternice de prelucrare grafică.



Producător: Irfan Skiljan
Web: www.irfanview.com
Tip licență: Freeware

Verdict 77.50

## IrfanView 3.91

Ocupantul locului secund, IrfanView, este programul ideal pentru vizualizarea rapidă a imaginilor dintr-un anumit director. Funcționalitatea sa este totuși destul de redusă, neincluzând funcții utile pentru gestionarea colecțiilor mari de imagini.

### ORGANIZARE ȘI VIZUALIZARE

Spre deosebire de celelalte programe, fereastra principală a lui IrfanView este cea de vizualizare, în timp ce modulul răspunzător de crearea thumbnail-urilor este doar accesoriu. Atenția scăzută pe care programatorii au acordat-o acestui modul este reflectată și prin lipsa unei baze de date. Fidel scopului său, IrfanView nu include în mod implicit funcții suplimentare, dar acestea sunt valabile după instalarea unui pachet de plug-in-uri. IrfanView este singurul program din test care include o funcție denumită Batch Scanning, prin intermediul căreia pot fi salvate mai multe imagini scanate într-un singur proces.

### MODIFICARE

Funcțiile de prelucrare a imaginilor se rezumă, și în cazul lui IrfanView, la modificarea luminozității sau a contrastului, la care se adaugă și rotirea imaginii sau modificarea dimensiunii. Efectele disponibile pot fi aplicate fie direct din meniu, fie prin intermediul funcției "Effects browser", caz în care devin disponibile și o serie de opțiuni suplimentare.



Producător: Lifescape Solutions
Web: www.lifescapeinc.com
Tip licență: Comercial

Verdict 64.85

## Picasa 1.6

Deși nu a reușit să se claseze decât pe penultimul loc, ca urmare a funcționalității reduse pe care o oferă, Picasa este un program deosebit din mai multe puncte de vedere.

### ORGANIZARE ȘI VIZUALIZARE

Asemenea unui player multimedia, la prima accesare Picasa începe un lung proces de scanare a directoarelor de pe harddisk. În urma scanării, va fi creată o colecție alcătuită din toate directoarele care conțin imagini. Modul de organizare a imaginilor pare a fi inspirat din viitorul sistem de fișiere de la Microsoft-WinFS, deoarece nu se face în funcție de locația exactă a fișierelor pe harddisk, iar copierea sau mutarea acestora se realizează doar în cadrul bazei de date. Este interesantă posibilitatea ascunderii (la propriu) a anumitor imagini sau a unor albume întregi. Un alt aspect care diferențiază Picasa de celelalte programe îl reprezintă interfața sa (plăcută, dar consumatoare de resurse) și unele funcții originale cum ar fi modificarea dimensiunii thumbnail-urilor direct din fereastra principală cu ajutorul unui "Slide Bar".

### MODIFICARE

Funcțiile de editare a imaginilor sunt puține și se rezumă la decuparea anumitor porțiuni sau modificarea automată a luminozității și contrastului, iar de efecte nici nu poate fi vorba.



Producător: Cerious Software
Web: www.cerious.com
Tip licență: Comercial

Verdict 75.90

## ThumbsPlus Pro 6.0

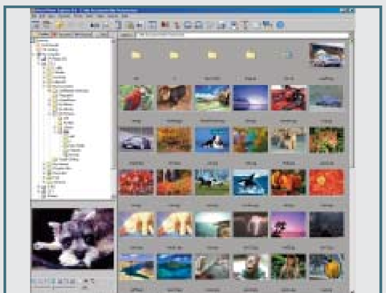
Clasarea pe locul trei a lui ThumbsPlus este cu atât mai meritorie cu cât aceasta s-a realizat în pofida marelui perdant al testului nostru, ACDSee. Spre deosebire de acesta, ThumbsPlus oferă utilizatorului posibilitatea de a opta între folosirea wizard-urilor sau realizarea operațiunilor în modul clasic. Deși nu dispune de cea mai ridicată ergonomie, interfața programului conferă un grad ridicat de personalizare.

### ORGANIZARE ȘI VIZUALIZARE

Configurarea thumbnail-urilor are în vedere atât dimensiunea și calitatea acestora, cât și atributele afișate. Din păcate, baza de date nu oferă multe opțiuni de gestionare a elementelor pe care le conține, dar în urma unei optimizări am observat o reducere a dimensiunii cu 50%. Foarte utilă este funcția de conversie rapidă a mai multor fișiere, care, odată aleasă din meniul contextual, va realiza conversia fără a mai afișa vreo fereastră de confirmare.

### MODIFICARE

Dintre numeroasele funcții de editare pe care ThumbsPlus le include, amintim posibilitatea suprapunerii a două imagini și presetările incluse pentru decuparea automată a imaginii în funcție de dimensiunile foto standard. De remarcat este că funcția "Auto Color Balance" duce aproape de fiecare dată la reducerea intensității culorilor.



Producător: Ulead Systems
Web: www.ulead.com
Tip licență: Comercial

Verdict 73.60

## Ulead Photo Explorer 8.0

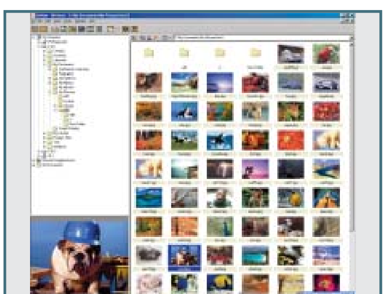
Caracteristicile principale ale lui Ulead Photo Explorer sunt ușurința în utilizare și gradul destul de ridicat de ocupare a resurselor. De altfel, numărul limitat de funcții și modul de implementare a acestora trădează orientarea către utilizatorii începători. Interfața dispune de un grad ridicat de configurare, poziționarea modulelor componente putând fi schimbată cu ajutorul layout-urilor predefinite (care, din păcate, nu pot fi modificate).

### ORGANIZARE ȘI VIZUALIZARE

Ulead Photo Explorer nu include nici o posibilitate suplimentară de gestionare a colecțiilor de imagini. Singurul lucru care ar fi putut fi util în acest sens îl reprezintă atribuirea rating-urilor, dar asta doar în cazul în care ar fi fost utilizată la ceva (spre exemplu, afișarea doar a imaginilor cu rating A). Funcția de creare automată a galeriilor web include un număr mare de opțiuni ce vizează aspecte legate de ordinea și numărul imaginilor afișate pe un rând, culorile paginii, utilizarea frame-urilor etc.

### MODIFICARE

Spre deosebire de alte programe, editarea imaginilor în Ulead Photo Explorer este posibilă și din fereastra principală. Merită menționate modul în care se realizează modificarea gradată a nuanței generale a imaginii și simularea distorsionării lentilelor de ochelari.



Producător: Pierre-e Gougelet
Web: www.xnview.com
Tip licență: Comercial

Verdict 74.25

## XnView 1.6

Situat la mijlocul clasamentului, XnView este exemplul tipic de program care oferă majoritatea funcțiilor necesare, dar nu excelează la nici un capitol. Ne-a uimit însă numărul enorm de formate recunoscute, unele mai exotice decât altele.

### ORGANIZARE ȘI VIZUALIZARE

XnView nu dispune de nici o formă de organizare a imaginilor. Modul de gestionare a bazei de date însă este foarte bun, asemănător celui din versiunile mai vechi de ACDSee. Utilizatorul are posibilitatea să opteze pentru crearea sau dezactivarea bazei de date, modul de compresie a thumbnail-urilor salvate și chiar poate alege ce directoare să facă parte din ea. În cazul accesării imaginilor stocate pe CD-uri sau dischete se dovedește utilă și opțiunea de necreare a thumbnail-urilor pentru imaginile care depășesc anumite dimensiuni. La nota mică pe care a primit-o pentru funcționalitate au contat, printre altele, inexistența unei funcții de eliminare automată a imaginilor duplicate și imposibilitatea citirii imaginilor arhivate.

### MODIFICARE

Deși se regăsesc în număr mare, atât funcțiile de îmbunătățire a calității imaginii, cât și efectele ce pot fi aplicate includ un număr redus de opțiuni, utilizatorul neavând prea multe de ales în cazul aplicării lor.

## Fotografia ca artă

Oricine poate face o fotografie. O simplă apăsare de buton şi gata! Ce nevoie mai avem de fotografi? De ce să apelăm la altcineva pentru a face ceea ce putem şi noi?

În realitate însă, fotografiile realizate de fotografi profesionişti se diferenţiază clar de cele ale fotografilor de ocazie. Ne-au convins fotografiile pe care le-am descoperit pe site-urile fotografilor români.

www.voicubojan.com
Fotografiile publicate pe acest site sunt împărţite în cinci categorii: abstract, societate, prim-planuri, oameni şi locuri. Deşi puţine la număr, aproape toate fotografiile ascund o metaforă.



www.dtailed.com
În afară de calitate, acest site impresionează şi prin numărul mare de fotografii.

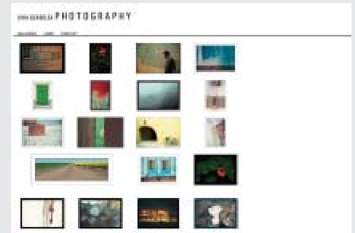



www.geocities.com/photograficartdesign
Fotografiile publicate pe acest site sunt însoţite de scurte descrieri şi titluri inspirate, precum şi de prezentarea echipamentului folosit. De asemenea, este posibilă trimiterea unei fotografii unui prieten prin intermediul adresei de e-mail. Spre dezamăgirea noastră însă, secţiunea sport nu conţine (cel puţin deocamdată) nici o fotografie.



www.photorally.ro
O categorie aparte sunt fotografiile de reportaj. Cele publicate pe acest site sunt realizate cu ocazia diverselor concursuri de raliu şi impresionează, în special, prin spectaculozitatea bolizilor.

www.livingfor.com
Fotografii alb-negru şi color, experimente fotografice, fotografii abstracte, scene urbane, portrete şi peisaje, printre care am recunoscut şi câteva imagini din centrul Bucureştiului.



http://foto.directdesign.ro
Un număr mare de fotografii realizate în perioada martie 2003-mai 2004. Vizitatorii au posibilitatea aplicării unei rame fotografiei selectate şi eventual a acordării unei note.




| | CompuPic Pro 6.23 | IrfanView 3.91 | ThumbsPlus 6.0 | ACDSee 6.0 | XnView 1.6 | Ulead Photo Explorer 8.0 | Picasa 1.6 | Firegraphic 6.0 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Producător | Photodex | Irfan Skiljan | Cerious Software | ACD Systems | Pierre-e Gougelet | Ulead Systems | Lifescape Solutions | Firegraphic |
| Web | www.photodex.com | www.irfanview.com | www.cerious.com | www.acdsystems.com | www.xnview.com | www.ulead.com | www.lifescapeinc.com | www.firegraphic.com |
| Tip licenţă | Comercial | Freeware | Comercial | Comercial | Comercial | Comercial | Comercial | Comercial |
| Opţiuni | | | | | | | | |
| Formate recunoscute | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★☆ | ★★★★★ | ★★★☆☆ | ★★★☆☆ | ★☆☆☆☆ | ★★★☆☆ |
| Thumbnail-uri | ★★★★☆ | ★★★☆☆ | ★★★★★ | ★★★★☆ | ★★☆☆☆ | ★★★☆☆ | ★★☆☆☆ | ★★☆☆☆ |
| Bază de date | ★★★☆☆ | - | ★★☆☆☆ | ★★★☆☆ | ★★★★★ | ★★☆☆☆ | ★☆☆☆☆ | ★☆☆☆☆ |
| Deschidere arhive | Da | Nu | Da | Da | Nu | Da | Nu | Da |
| Slideshow | Da | Da | Da | Da | Da | Da | Da | Da |
| Multishow | Da | Nu | Nu | Nu | Nu | Nu | Nu | Nu |
| Conversie multiplă | Da | Da | Da | Da | Da | Da | Nu | Da |
| Redenumire multiplă | Da | Da | Da | Da | Da | Da | Nu | Da |
| Captură ecran | Nu | Da | Nu | Da | Da | Nu | Nu | Da |
| Modificare | ★★★★★ | ★★☆☆☆ | ★★★★☆ | ★★★★☆ | ★★★★☆ | ★★★★☆ | ★☆☆☆☆ | ★★☆☆☆ |
| Efecte | ★★★☆☆ | ★★★☆☆ | ★★★★☆ | ★★★★☆ | ★★★☆☆ | ★★★★☆ | - | - |
| Creare galerie web | Da | Da | Da | Da | Da | Da | Da | Nu |
| Creare screensaver | Da | Nu | Nu | Da | Nu | Da | Nu | Nu |
| Creare index text/grafic | Da/Da | Nu/Da | Nu/Da | Da/Nu | Da/Da | Nu/Nu | Nu/Da | Nu/Nu |
| Expediere prin e-mail direct din program | Da | Plug-in | Nu | Da | Nu | Nu | Da | Nu |
| Protejare prin parolă la deschidere | Da | Nu | Nu | Nu | Nu | Nu | Nu | Nu |
| Copiere pe CD | Da | Nu | Nu | Da | Nu | Da | Nu | Da |
| Introducere descriere | Da | Nu | Da | Da | Da | Da | Nu | Da |
| Fereastră de previzualizare | Da | Nu | Da | Da | Da | Da | Nu | Da |
| Favorites | Da | Nu | Da | Da | Nu | Da | Da | Da |
| Captură scanner | Da | Da | Da | Da | Da | Da | Da | Da |
| Eliminarea duplicatelor | Nu | Nu | Da | Da | Nu | Nu | Nu | Nu |
| Organizare | ★★★☆☆ | ★☆☆☆☆ | ★★☆☆☆ | ★★★★☆ | ★☆☆☆☆ | ★★☆☆☆ | ★★☆☆☆ | ★☆☆☆☆ |
| Note | | | | | | | | |
| Funcţionalitate | 85 | 70 | 79 | 80 | 73 | 74 | 58 | 62 |
| Resurse şi compatibilitate | 87 | 90 | 75 | 62 | 83 | 68 | 72 | 70 |
| Ergonomie | 90 | 88 | 69 | 74 | 72 | 76 | 77 | 68 |
| Verdict | 86.55 | 77.50 | 75.90 | 75.80 | 74.25 | 73.60 | 64.85 | 64.70 |




# ZIDUL DE PROTECTIE FIREWALL

**Pe lângă avantajele pe care le are prin folosirea Internetului, utilizatorul trebuie să fie atent şi la ameninţările la care îi este supus propriul calculator şi să îşi ia măsuri de precauţie.**

SECURITATEA DATELOR ESTE UNUL DINTRE CELE mai controversate subiecte la ora actuală, atât din punctul de vedere al companiilor, cât şi al utilizatorilor individuali. Viruşii, viermii de Internet, mesajele de tip spam şi atacurile hackerilor sunt doar câteva din ameninţările la care sunt expuse calculatoarele conectate la Internet. O gândire de genul "Cine să mă atace pe mine, un simplu utilizator?" poate avea rezultate foarte neplăcute.

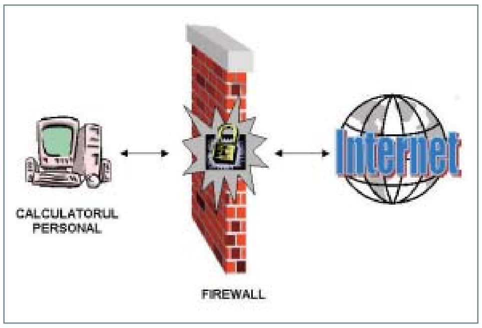
Multitudinii de ameninţări îi pot fi opuse o serie de soluţii, care variază de la antiviruşi, firewall-uri şi mai noile instrumente antispam. Dacă despre antiviruşi se ştiu destul de multe, iar programele antispam au un scop uşor de intuit, programele de tip firewall nu sunt atât de familiare tuturor utilizatorilor.

## CE ESTE UN FIREWALL

Firewall-ul poate fi privit ca o modalitate de protecţie prin care este împiedicat accesul neautorizat dinspre Internet la propriul calculator sau la reţeaua locală. De asemenea, poate funcţiona şi în sens invers, prin restricţionarea accesului la Internet de pe propriul calculator. Firewall-urile pot fi software sau hardware. Noi ne vom ocupa de cele software.

Protecţia oferită de firewall are la bază filtrarea pachetelor de informaţii trimise dinspre Internet spre calculator sau reţeaua locală. Această filtrare se realizează printr-una sau mai multe din metodele următoare: filtrarea la nivel de pachete de date, prin care informaţia primită este analizată pe segmente (Packet Filtering), filtrarea în funcţie de adresele IP de pornire şi de destinaţie ale informaţiilor vehiculate (address filtering) sau acceptarea ori respingerea datelor primite prin anumite porturi sau protocoale (protocol filtering).

O altă metodă ar fi aşa-numita "Stateful inspection" care, în locul examinării complete, va analiza doar părţile importante ale pachetului de date primite. Anumite părţi ale informaţiilor expediate de calculatorul propriu spre Internet sunt salvate într-o bază de date şi vor fi folosite pentru compararea cu datele primite dinspre Internet.




## ZONA DEMILITARIZATĂ

O metodă specială de configurare a firewall-ului este aşa-numita zonă demilitarizată (DMZ - Demilitarized Zone). Deşi majoritatea calculatoarelor din cadrul unei reţele locale conectate la Internet sunt protejate de un firewall, unul sau mai multe calculatoare sunt scoase de sub protecţia firewall-ului, formând zona demilitarizată. Calculatoarele din această zonă vor intermedia transferurile dintre reţeaua locală şi Internet (similar serverelor proxy), constituind un strat adiţional de protecţie, activ în afara firewall-ului. De regulă, în zona demilitarizată se găsesc serverele de WEB, E-MAIL, FTP şi DNS.

## NIVELUL COMPETENŢEI

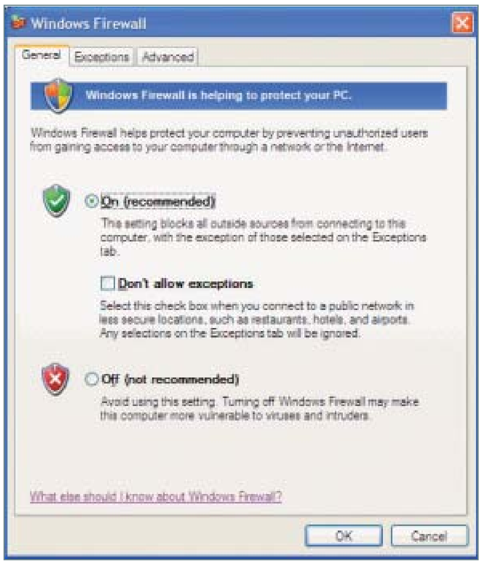
Pentru a utiliza cu succes un firewall, este util de ştiut între ce limite se situează protecţia conferită de un astfel de program. Astfel, firewall-ul monitorizează traficul dintre calculator şi Internet în ambele sensuri şi detectează eventualele tentative de infiltrare, limitează acceptarea şi expedierea pachetelor de date pe baza filtrelor, separă reţeaua locală de Internet prin interpunerea între cele două zone şi, dacă este necesar, blochează complet traficul în ambele sensuri.

Firewall-ul nu poate oferi protecţie împotriva ameninţărilor ce ţin de zona internă (Intranet), cum

ar fi deschiderea ataşamentelor ce conţin viruşi din mesajele electronice sau accesarea datelor copiate de diverse medii de stocare (dischetă, CD, DVD etc.).

### FIREWALL-UL DIN WINDOWS XP

Spre deosebire de versiunile anterioare, Windows XP include un firewall propriu. Din păcate, configurarea acestuia se rezumă la simpla activare sau dezactivare. Cel mai mare dezavantaj al firewall-ului din Windows XP este acela că nu dispune de nici o metodă de filtrare a datelor care pleacă de pe calculator spre Internet. În acest fel, sistemul devine vulnerabil la atacul troienilor. De aceea, prezenţa unui antivirus actualizat este o bună idee.




➲ Îmbunătăţirile aduse de Service Pack 2 firewall-ului din Windows XP




Viitorul Service Pack 2 va aduce o serie de îmbunătăţiri în ceea ce priveşte securitatea în general şi firewall-ul din Windows XP în special. Acesta va fi, în primul rând, activat în mod implicit. De asemenea, vor fi prezente şi opţiunile de configurare care au lipsit până acum. În plus, va fi rezolvată şi problema filtrării datelor dinspre calculator spre Internet, fiecare program având nevoie de permisiunea utilizatorului pentru accesarea Internetului.

### RECOMANDĂRI

Prima recomandare este ZoneAlarm. Nu vom insista foarte mult asupra acestui program (a cărui nouă versiune a fost prezentată în numărul 54), dar vom spune că principalele sale caracteristici sunt controlul ridicat pe care îl oferă utilizatorului (fără a-l speria cu alarme false) asupra conexiunilor atât dinspre propriul calculator la Internet, cât şi invers, gradul mic de resurse pe care îl ocupă (pentru un firewall) şi, nu în ultimul rând, faptul că versiunea standard este gratuită.




Unul dintre cele mai apreciate programe de acest gen este Norton Personal Firewall. Principala caracteristică a acestuia este eficienţa setărilor predefinite. Astfel, pentru configurarea firewall-ului sunt utilizate mai multe profiluri, cum ar fi cel pentru calculatoarele conectate la Internet (fără să facă parte dintr-o reţea) şi pentru reţelele locale conectate la Internet printr-un proxy. Legat de reţelele locale conectate la Internet prin proxy, trebuie spus că, spre deosebire de ZoneAlarm, Norton Personal Firewall nu configurează automat drepturile de acces ale calculatoarelor aflate în reţeaua respectivă. Pentru eliminarea restricţiilor în interiorul reţelei locale, utilizatorul trebuie să o adauge la Trusted Zone. O funcţie interesantă şi în acelaşi timp utilă este Automatic Program Control, prin care este permis sau refuzat în mod automat accesul la Internet al unor programe, fără a interzice eronat conectarea unora dintre ele. De asemenea, este de remarcat faptul că, în cazul în care utilizatorul este întrebat dacă permite sau refuză accesul la Internet al unui program care încearcă să se conecteze, varianta recomandată de Norton Personal Firewall 2004 este, în majoritatea cazurilor, cea corectă.




McAfee Personal Firewall Plus 5 poate, de asemenea, să fie folosit cu succes pentru blocarea eventualelor atacuri şi evitarea acţiunilor malefice ale troienilor la care sistemul de operare este vulnerabil. Opţiunile de securitate de care McAfee Personal Firewall dispune sunt grupate în cinci profiluri şi variază în funcţie de numărul şi gravitatea atacurilor, de la închiderea completă a conexiunii până la garantarea accesului nerestricţionat. Alertele care vor fi prezentate utilizatorului sunt împărţite, în funcţie de gravitatea atacului, în alerte roşii (periculoase) şi verzi (mai puţin periculoase), utilizatorul putând opta doar pentru afişarea celor roşii. Pentru acceptarea automată a accesului unui program la Internet, McAfee Personal Firewall apelează la o bază de date online. Din păcate, consistenţa acesteia lasă de dorit, programe ca Outlook Express sau Opera nefiind recunoscute şi nepermiţându-li-se automat accesul la Internet.

*Liviu Andrei Mihai*

**Cele mai utilizate porturi**

| Port | Serviciu |
|---|---|
| 21 | FTP |
| 23 | Telnet |
| 25 | Protocolul SMTP |
| 80 | Protocolul HTTP |
| 443 | Protocolul HTTPS |
| 110 | Protocolul POP3 |
| 194 | IRC |
| 5190 | ICQ şi AOL |
| 4099 | AOL |
| 6891-6900 pentru transfer de fişiere şi 6901 pentru voce | MSN Messenger |
| 1214 | Kazaa |

## FIREWALL HARDWARE

Firewall-urile hardware sunt de patru tipuri. Firewall-ul cu filtrare de pachete (Packet Filtering) funcţionează prin analizarea sursei de provenienţă a pachetelor de date şi a destinaţiei fiecărui pachet în parte, acceptând sau refuzând conexiunea. De obicei, aceste firewall-uri fac parte din router (echipament de reţea care direcţionează pachetele IP pe bază de adresă) şi au implicaţii minime în performanţa şi funcţionalitatea reţelei.

"Porţile de circuit" (Circuit Level Gateways) monitorizează transferurile dintre reţeaua internă şi server, şi dintre server şi Internet. Transferul de pachete utilizează un server intermediar, folosind un singur port (este vorba de portul 1080) pentru tot traficul. Acest server intermediar are rolul de a camufla datele şi informaţiile aflate pe calculatoarele din reţeaua locală.

Proxy-urile de aplicaţie (Application Level Gateways) sunt cele mai complexe soluţii firewall, realizând verificarea pachetelor de date şi blocând accesul celor care nu respectă filtrele configurate. Spre exemplu, un proxy de FTP nu permite traficul pe protocol de web sau telnet. Proxy-urile de aplicaţie creează fişiere log cu activitatea utilizatorilor din reţea şi monitorizează autentificările acestora.

Un alt tip de firewall hardware îl reprezintă firewall-ul cu inspecţie multistrat (Stateful Multilayer Inspections). Acesta se bazează pe algoritmi proprii de recunoaştere şi aplicare a filtrelor de securitate.

# ZBrush 2.0

## Unul dintre cele mai inovatoare programe de grafică primește o binevenită actualizare



ZBRUSH ESTE GENUL DE PROGRAM care dovedește că instinctul artistic poate fi uneori o călăuză mai bună decât expertiza tehnică. Încă de când a apărut, el s-a încadrat decisiv în categoria "de la artiști pentru artiști" și nu s-a mai dezlipit de acolo.

Pentru cei care nu au citit prezentarea de la momentul apariției, trebuie spus că ZBrush este un soft cu un concept unic, ce îmbină grafica 2D cu cea 3D, oferind ceea ce poate fi categorisit doar ca 2.5D. Unitatea de bază în ZBrush este un pixol, care nu este altceva decât banalul pixel care a mai căpătat o dimensiune: adâncimea sau prioritatea pe axa Z, acea poziționare care este decisivă în a hotărî dacă un obiect este desenat în fața sau în spatele altuia. Folosind o abordare ce aduce aminte de modelarea în lut și de programe similare gen Amorphium, ZBrush permite modelarea și texturarea rapidă a modelelor organice. Deși discursul de marketing al producătorilor ar dori să vă spună altceva, aceasta este principala funcționalitate a ZBrush și singura atribuție de care se achită excelent. Orice alte opțiuni nu vor duce la rezultate spectaculoase nici în mâinile unui expert. De un novice nici să nu mai vorbim. Așa că, dacă aparențele vă dau de înțeles că ZBrush este capabil de pictură 2D, iluminare globală și radiozitate și modelare 3D anorganică, este cazul să vă puneți speranțele în cui. Picturile 2D pe care le veți obține ar putea fi protagoniste în expoziția "Coșmaruri abstracte din arta plastică", Painter 8 sau Photoshop fiind în continuare o alegere mult mai bună pentru artiștii 2D. Iluminarea globală și radiozitatea sunt lente și engine-ul are prea puține opțiuni față de un Brazil, Final Render sau Vray. Iar modelele 3D anorganice sunt greu de obținut din cauza fluxului de lucru care nu permite o poziționare precisă a obiectelor în spațiul virtual al scenei. Chiar și un model simplu, gen o roată dințată, este mai greu de obținut în ZBrush decât în 3ds max. Problema de bază este că ZBrush poate menține un singur obiect 3D activ la un moment dat. În momentul în care este creat un al doilea, primul este convertit în pixoli și devine parte integrantă a scenei, nemaiputând fi modificat individual. Operatorii ZBrush țin în continuare cont de adâncimea pixolilor, astfel că atunci când desenați peste obiecte distribuția trăsăturilor de penel urmează conturile acestora.

Această abordare are avantaje și dezavantaje: avantajul este că obiectele create în ZBrush pot avea între două și zece milioane de poligoane, în funcție de capacitățile sistemului. Chiar și limita minimă este impresionantă, având în vedere că pe un sistem pe care ZBrush manipulează milioane de poligoane, 3ds max sughiță și se îneacă sub o sută de mii.



Dezavantajul principal este că în ZBrush se pierd manevrabilitatea și poziționarea complexă a unui amalgam de obiecte în spațiul 3D. Dacă analizați cu atenție majoritatea imaginilor create în programul celor de la Pixologic, veți observa că au drept trăsătură comună o perspectivă bizară, care vă face să vă întrebați "Ce e în neregulă cu imaginea asta?".

Tranziția de la 3D la 2.5D denaturează obiectele 3D, obligându-vă să vă chinuiți mult mai mult să asamblați o scenă credibilă.

Pe partea de modelare 3D organică și texturare, ZBrush este practic imbatabil. Folosit, printre alții, de Weta Digital pentru modelele din Lord of the Rings, ZBrush permite crearea unui nivel de detaliu uluitor. Care, începând cu versiunea 2.0, poate fi exportat ca normal map sau displacement map și folosit pentru a îmbunătăți o meșă de bază care aproximează modelul respectiv la nivel low-poly. Această opțiune este extraordinar de utilă pentru creatorii de jocuri (dacă titluri ca Far Cry sau Doom 3 sunt elocvente pentru noul val grafic care sosește cu tam-tam în lumea divertismentului digital), dar nu este de neglijat nici pentru ilustratorii 3D tradiționali.

Combinată cu editarea multilevel mesh resolution a obiectului 3D activ, această metodă salvează timp și elimină frustrarea, făcând modelarea interesantă și plăcută. Practic, editarea multilevel face ca schimbările făcute la nivelurile inferioare să se propage către cele superioare, cam cum s-ar întâmpla în 3ds max în cazul unui obiect cu Mesh Smooth aplicat și cu opțiunea Show End Result activată. Sau cum se întâmplă în mod implicit în Houdini.

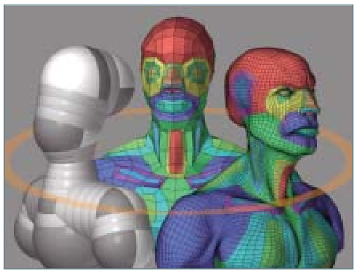
Oricum, nu mai trebuie să vă îngrijorați că obiectul pe care îl editați nu mai poate fi modificat după ce ați început să îi adăugați detalii. Este de ajuns să reveniți la unul din nivelurile precedente și să faceți schimbările dorite.

Deși ZBrush 2.0 are noi comenzi de Mesh Editing, tot nu se poate face editare la nivel de vertex, ceea ce este puțin dezamăgitor din punctul meu de vedere. Prefer să am mai mult control, decât mai puțin.

Pe de altă parte, construirea modelelor din ZSpheres, un obiect ajutător introdus încă din ZBrush 1.5., este foarte intuitivă și permite asamblarea unor schelete funcționale ale căror elemente pot fi poziționate după dorință, chiar dacă ele rămân conectate la "încheieturi". Apoi scheletele trec printr-un proces de skinning, din care reiese o meșă ce poate fi rafinată mai departe. ZSferele trebuie combinate creativ pentru a obține obiecte tăioase ca săbiile sau subțiri ca membrana din aripile unui dragon, dar în final rezultatele sunt satisfăcătoare.

ZBrush 2.0 vine cu o interfață mult mai flexibilă și care poate fi rafinată mai departe și personalizată până ce se potrivește cu cerințele fiecărui utilizator. Cuplată cu disponibilitatea unui tom masiv de documentație (un PDF de 500 de pagini plin-ochi cu tutoriale), această opțiune mărește foarte mult accesibilitatea programului, făcându-l atractiv pentru orice pasionat de grafică.

*Adrian Dorobăț*



| Contact | |
|---|---|
| Producător | Pixologic Inc. |
| Web | www.pixologic.com |
| **Detalii** | |
| Versiune | 2.0 |
| Sistem | Pentium II 450MHz, 64MB RAM, Video DX 8 16MB RAM |
| Tip de licență | Shareware (489$) |
| **Evaluare generală** | |
| + interfață flexibilă, ușor de personalizat | |
| + documentație extensivă | |
| - probleme de perspectivă la tranziția de la meșele 3D la formele 2.5D | |
| **Verdict** | |
| ★ ★ ★ ★ ☆ | |

# ARTRAGE

## Gratis nu înseamnă întotdeauna calitate îndoielnică



DEZVOLTAT DE UN GRUP DE binevoitori, Artrage este un program de o factură cu totul specială în zilele noastre: ușor de folosit, util și gratuit. Ținta sa este să ofere o simulare a procesului artistic din pictură, și în mare parte reușește cu brio.

Desigur, există și alte programe care au același scop, mai complexe și produse de firme cu renume în domeniu (Painter și Project Dogwaffle sunt două exemple elocvente), dar Artrage reușește să le depășească. Atuul său principal este interfața simplă, dar extraordinar de intuitivă și eficientă. Până în momentul de față am fost convins că Alias Sketchbook este cel mai performant program din punctul de vedere al interfeței cu utilizatorul. După ce am testat Artrage, am fost nevoit să îmi revizuiesc opinia: deși inspirată din cea de la Alias și creată tot cu Tablet PC-ul în gând, interfața din Artrage este mai aerisită, mai bine dispusă pe ecran și chiar mai arătoasă, încadrându-se teoretic în stilul aqua promovat la început de Apple. Instrumentele sunt la îndemână și setarea puținilor parametri pe care îi au se face în mod intuitiv. Numărul redus de instrumente și posibilitățile limitate de personalizare a acestora sunt compensate de un motor grafic



care simulează cu o precizie lăudabilă o serie de moduri artistice de lucru: pictură în ulei, acuarelă, creioane colorate, cretă. Dintre acestea, pictura în ulei este principalul punct de atracție, mai ales prin modul în care se combină culorile. Aveți chiar și un pahar cu apă în care puteți curăța pensula.

Pentru cei fără prea mult talent la pictură, există opțiunea de a încărca un tracing paper, o imagine care este plasată sub layer-ul pe care pictați și care vă poate ajuta vizual și coloristic, pentru că instrumentele preiau culorile din acest strat-ghid.

Producătorii susțin că au renunțat la opțiuni gen zoom, fill, cut&paste pentru a oferi o experiență artistică mult mai apropiată de realitate, unde aceste opțiuni nu există. Părerea mea este că această explicație este plauzibilă, dar nu și veridică. Este adevărat că trend-ul este de reîntoarcere la origini, dar până acum principalul punct de atracție al programelor de pictură digitală a fost faptul că ofereau posibilitatea utilizatorilor să facă tot ce făceau și în realitate, adăugând numeroase acțiuni foarte utile, posibile doar pe calculator. Este mai ușor de crezut că programatorii de la Ambient Design nu au avut timpul sau dispoziția necesară pentru a implementa și aceste opțiuni. "Calul de dar nu se caută la dinți", vor spune poate unii dintre voi. Nimic mai fals. Sunt cazuri în care ce este ieftin nu merită și ce este gratuit este și mai rău. Artrage nu face parte din această categorie, ba chiar este un program ce nu trebuie trecut cu vederea.

*Adrian Dorobăț*

| Contact | |
|---|---|
| Producător | Ambient Design Ltd |
| Web | www.ambientdesign.com |
| **Detalii** | |
| Versiune | - |
| Sistem | Pentium II 450MHz, 64MB RAM, Video DX 8 16MB, Windows 95/98/XP |
| Tip de licență | Freeware |
| **Evaluare generală** | |
| + interfață facilă | |
| + paint engine performant | |
| - puține instrumente | |
| - nu are zoom și pan | |
| **Verdict** | |
| ★ ★ ★ ★ ☆ | |

# TRIBEWORKS iSHELL

## Crearea de prezentări multimedia nu mai este o corvoadă



PÂNĂ ÎN MOMENTUL DE FAȚĂ, alternativele software pentru realizarea de prezentări multimedia nu erau foarte multe. Pentru cei care nu doreau complexitate foarte mare, Microsoft PowerPoint era o alegere aproape implicită. Chiar dacă interfața nu este printre cele mai prietenoase și funcționalitatea lasă de dorit, PowerPoint își face treaba. Pentru proiectele mai complexe, alternativa implicită era Flash sau fratele său mai mare, Director. Programele de la Macromedia nu sunt însă renumite pentru ușurința în utilizare și adesea, pentru a realiza un proiect, trebuia să vă pregătiți pentru o neplăcută și anevoioasă muncă de programare.

Mici firme interesate să își facă un nume în lumea aplicațiilor multimedia au sesizat potențialul unei afaceri profitabile și au conceput pachete software care aveau funcționalitate asemănătoare cu cea a programelor mai cunoscute, oferind în plus modalități simple de realizare a funcțiilor complexe, interfețe prietenoase și opțiuni suplimentare. Cel mai bun exemplu de acest gen este Swish, programul în care puteți realiza în cinci minute filmulețe de tip Flash, care în aplicația de la Macromedia v-ar fi luat zile întregi să le programați, presupunând că ați fi avut idee de Action Script.

iShell face același lucru, doar că programul pe care îl "copiază" este Macromedia Director. Folosind o interfață simplă drag&drop și orientată pe obiecte, iShell vă permite să construiți o aplicație multimedia din blocuri funcționale de bază predefinite, cărora nu trebuie decât să le modificați parametrii. Din moment ce aplicația dezvoltată de cei de la Tribeworks are atât versiuni pentru PC, cât și pentru Macintosh, nu este de mirare că punctul forte al iShell este integrarea QuickTime, formatul multimedia interactiv de la Apple, cu suport pentru streaming, filtre și efecte.

Aparent, această abordare funcționează pentru că în expoziția cu realizările clienților iShell se găsesc o serie de exemple interesante, printre care se numără chiar și un joc: Cristal Key 2, publicat de Dreamcatcher Games. Și de ce nu, în fond, pentru că, dacă vă aduceți aminte, seria Myst nu este decât o suită de aplicații multimedia bazate pe QuickTime. iShell a căpătat de curând și o versiune Mobile, care permite crearea de aplicații pentru portabile de tip Palm, o piață în expansiune care ar merita speculată în caz vă interesează industria software. Sau pur și simplu este o oportunitate de a vă face un nou hobby dacă sunteți posesorul unui dispozitiv Palm.

*Adrian Dorobăț*

| Contact | |
|---|---|
| Producător | Tribeworks |
| Web | www.tribeworks.com |
| **Detalii** | |
| Versiune | 4.0 |
| Sistem | Pentium II 450MHz, 64MB RAM, Video 16MB, Windows 98/XP |
| Tip de licență | Demo / Comercial (495$) |
| **Evaluare generală** | |
| + excelent suport pentru QuickTime | |
| + sistem de lucru drag&drop simplu și eficient | |
| - nu este foarte versatil | |
| - cost ridicat | |
| **Verdict** | |
| ★ ★ ★ ★ ☆ | |

Player audio

## Sonique 2 beta



La apariția sa, Sonique a fost considerat de foarte mulți ca fiind playerul cu cele mai mari șanse de a detrona Winamp din topul preferințelor utilizatorilor. De curând a fost lansată o nouă variantă (de test) cel puțin interesantă.

### SKIN-URI

Ca și în versiunile anterioare, interfața lui Sonique poate fi modificată cu ajutorul skin-urilor. Aprecierile pe care le vom face legat de interfața programului au în vedere strict skin-ul oficial al noii versiuni. În încercarea de a integra funcțiile principale într-o singură fereastră, programatorii lui Sonique au realizat o interfață în care utilizatorul se va rătăci, cel puțin la început, în căutarea funcțiilor uzuale. Din cauza mulțimii de butoane înșiruite într-o oarecare ordine, utilizatorul va trebui să zăbovească la fiecare în parte până se va lămuri ce facilități îndeplinesc acestea și de unde poate realiza funcția dorită. Partea bună este că aceste butoane pot fi accesate în orice moment, ele fiind plasate în partea de jos a ferestrei, în timp ce playlist-ul sau egalizatorul este afișat în partea superioară.

### FACILITĂȚI

Gestionarea playlist-ului este unul din punctele forte ale noii versiuni. Operațiile uzuale asupra listei de melodii se realizează atât prin intermediul butoanelor de care am vorbit, cât și cu ajutorul unui meniu contextual care conține o serie de funcții accesibile doar în acest mod. Un minus ar fi faptul că, în afară de presetările implicite ale egalizatorului, utilizatorul nu poate crea decât cinci modele proprii. Interesant este faptul că, la deschidere, programul va relua melodia exact din locul în care se afla în momentul închiderii.

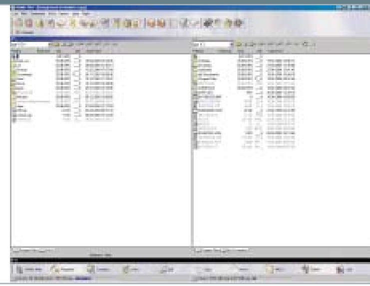
| Contact | |
|---|---|
| Producător | TerraLycos |
| Web | http://sonique.lycos.com |
| **Detalii** | |
| Versiune | 2 Beta |
| Sistem | Windows 98/Me/2000/XP |
| Program gazdă | - |
| Tip de licență | Freeware |

**Evaluare generală**
+ accesarea în orice moment a principalelor funcții
+ gestionarea playlist-ului
+ meniu contextual util
- instabilitatea

**Verdict**
★ ★ ★ ☆ ☆

Manager de fișiere

## WinNc.Net 4.1



Windows Explorer ar trebui să fie programul cu ajutorul căruia utilizatorul să realizeze majoritatea operațiunilor de gestionare a fișierelor și directoarelor de pe harddisk. Dar nu este. De aceea, utilizatorii pretențioși preferă aplicații care să le ofere o funcționalitate superioară, cum este și WinNc.Net.

### CONFIGURARE

Programul dispune de o interfață configurabilă într-un grad mulțumitor, dar trebuie spus că este loc și de mai bine. Asta, deoarece, spre exemplu, nu pot fi selectate sau eliminate anumite butoane din cadrul toolbar-urilor implicite ale programului. Totuși, este de apreciat ușurința cu care pot fi create bare de butoane proprii cu shortcut-uri către cele mai utilizate programe (prin selectarea executabilului și plasarea acestuia pe toolbar cu ajutorul mouse-ului).

### UTILIZARE

WinNc.Net este o combinație reușită între interfața lui Windows Explorer, la care a fost adăugat un al doilea panou, și modul de realizare a operațiunilor uzuale (copiere, mutare, ștergere etc.) cu ajutorul funcțiilor (F5, F6, F8), caracteristic bătrânului Norton Commander. Este inclus un viewer intern prin intermediul căruia pot fi vizualizate unele formate de fișiere text (txt, rtf), imagini (bmp, jpg, gif), fișiere audio și chiar video. Alte facilități care merită menționate sunt arhivatorul intern zip, clientul FTP cu funcție de Autoresume, posibilitatea criptării și decriptării fișierelor, sincronizarea rapidă a două directoare și compararea fișierelor. Deși consumă puține resurse, WinNc.Net are totuși dezavantajul de a fi instabil la rulare.

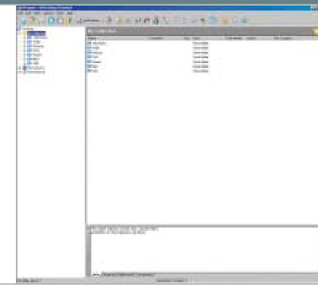
| Contact | |
|---|---|
| Producător | Dunes MultiMedia |
| Web | http://winnc.net |
| **Detalii** | |
| Versiune | 4.1 |
| Sistem | Windows 98/Me/2000/XP |
| Program gazdă | - |
| Tip de licență | Shareware (29.95$) |

**Evaluare generală**
+ viewer și arhivator intern
+ client ftp
- configurarea într-un grad redus a interfeței
- instabilitatea la rulare

**Verdict**
★ ★ ★ ☆ ☆

Catalogare fișiere

## WinCatalog Standard 1.09



Programele de catalogat fișiere se dovedesc utile în situația în care numărul mare al CD-urilor deținute face dificilă găsirea unui anumit fișier. Cu ajutorul lui WinCatalog se poate ține o evidență clară a colecției de CD-uri și a datelor stocate pe acestea.

### ERGONOMIE

WinCatalog dispune de o interfață simplă, de tip explorer, care facilitează accesul rapid la principalele funcții. Din păcate, gradul de configurare al acesteia este unul redus. Foarte util se dovedește a fi meniul contextual care afișează, în urma unui click cu butonul drept al mouse-ului, numai funcțiile cu adevărat utile.

### CATALOGARE

Trebuie spus că programul nu se limitează doar la catalogarea CD-urilor, ci la fel de ușor pot fi catalogate partițiile harddisk-ului, anumite directoare sau chiar un număr de fișiere. În ceea ce privește fișierele, WinCatalog poate scana în interiorul arhivelor, dar acest proces este de durată, mai ales în cazul CD-urilor. Funcția de căutare este identică celei din Windows XP, găsirea anumitor elemente realizându-se în funcție de denumire, dată sau dimensiune. Evidența CD-urilor împrumutate se realizează cu ajutorul unei agende similare celei din Windows. Din păcate, în timpul testului aproape fiecare încercare de utilizare a acesteia a dus la blocarea programului. Funcția de generare automată a rapoartelor este dezamăgitoare. În afară de faptul că rapoartele pot fi salvate doar în formatul csv (Comma Separated Value), configurarea acestora se rezumă doar la alegerea câmpurilor ce vor fi exportate.

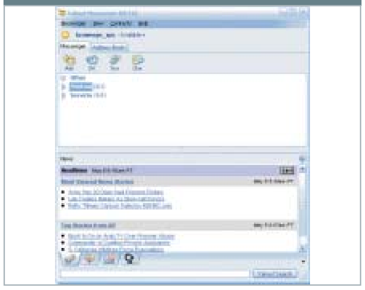
| Contact | |
|---|---|
| Producător | WinCatalog.com |
| Web | www.wincatalog.com |
| **Detalii** | |
| Versiune | 1.09 |
| Sistem | Windows 98/Me/2000/XP |
| Program gazdă | - |
| Tip de licență | Shareware (29.95$) |

**Evaluare generală**
+ scanarea particularizată
- importarea descrierilor pentru puține formate
- generarea rapoartelor
- instabilitatea la rulare

**Verdict**
★ ★ ☆ ☆ ☆

Instant Messenger

## Yahoo Messenger 6 beta



Unul dintre cele mai populare programe de Instant Messaging, Yahoo Messenger, a ajuns de curând la a şasea versiune. Aşa cum era de aşteptat, noua variantă vine cu o serie de îmbunătăţiri mai mult sau mai puţin importante.

### NOUTĂŢI

O funcţie nouă (care ar fi trebuit inclusă mai demult) este "Stealth". Aceasta constă în faptul că utilizatorul se poate face nevăzut doar pentru anumite persoane. Pentru cei care folosesc în mod curent un cont de e-mail Yahoo!, posibilitatea sincronizării contactelor din agenda online cu cea din program se va dovedi deosebit de utilă. Totodată, această versiune vine cu un nou aspect, suport pentru skin-uri şi posibilitatea alegerii unui avatar (similar celui de pe forumuri).

### RADIO ONLINE

Capul de afiş al noii versiuni este, fără îndoială, funcţia "LAUNCHcast Radio" prin intermediul căreia pot fi ascultate posturile ce emit online. Această nouă funcţie este disponibilă în două variante, una fiind gratuită, iar cealaltă contra cost. Diferenţele dintre cele două constau în numărul limitat de posturi care pot fi ascultate prin intermediul versiunii gratuite şi mai ales în calitatea la care se face audiţia.

| Contact | |
|---|---|
| Producător | Yahoo! |
| Web | http://messenger.yahoo.com |
| **Detalii** | |
| Versiune | 6 beta |
| Sistem | Windows 98/Me/2000/XP |
| Program gazdă | - |
| Tip de licenţă | Freeware |
| **Evaluare generală** | |
| + modul "Stealth" | |
| + sincronizarea agendei | |
| + afişarea temperaturilor pentru Bucureşti | |
| + crearea online a avatarului | |
| **Verdict** | |
| ★ ★ ★ ★ ☆ | |

Player video

## Zoom Player 4.0 beta



Numărul mare de fişiere multimedia, atât audio, cât şi video, ce se regăseşte aproape pe orice calculator a dus automat la dezvoltarea unui număr direct proporţional de aplicaţii pentru rularea lor. Dintre acestea, am ales să vă prezentăm cea mai nouă versiune a unuia dintre cele mai interesante playere video, şi anume Zoom Player.

### DEZORDINE

Modul de organizare a opţiunilor şi mai ales numărul acestora reprezintă unul dintre cele mai importante neajunsuri ale acestui program. Fereastra de configurare se prezintă în două moduri: unul în care sunt afişate doar opţiunile strict necesare şi altul în care se regăsesc toate funcţiile de care dispune programul. În acesta din urmă, utilizatorul se va trezi într-o adevărată junglă de opţiuni, în care va fi nevoit să piardă timp preţios pentru configurarea acestora.

### FACILITĂŢI

Cunoaşterea shortcut-urilor este foarte importantă pentru utilizarea cu succes a programului, deoarece foarte multe funcţii nu pot fi apelate decât cu ajutorul acestora. Zoom Player este unul dintre puţinele playere video care nu pot afişa subtitrările. Pentru afişarea acestora este necesară instalarea lui DirectVobSub.

| Contact | |
|---|---|
| Producător | InMatrix |
| Web | www.inmatrix.com |
| **Detalii** | |
| Versiune | 4.0 beta |
| Sistem | Pentium 266MHz, 64MB RAM |
| Program gazdă | - |
| Tip de licenţă | Shareware (19.95$) |
| **Evaluare generală** | |
| + modulele utile denumite generic navigatoare | |
| - numărul imens de opţiuni, unele dintre ele inutile | |
| - afişarea subtitrărilor cu ajutorul altui program | |
| **Verdict** | |
| ★ ★ ☆ ☆ ☆ | |

Utilitar e-mail

## Annotis Mail 2.0




Annotis Mail este un add-on pentru Microsoft Outlook şi Outlook Express, care oferă o serie de instrumente pentru evidenţierea anumitor pasaje de text dintr-un mesaj, precum şi pentru adăugarea de imagini, sunete şi scurte secvenţe video.

### INTEGRARE

Programul constă într-un toolbar suplimentar în cadrul ferestrelor de creare a unui mesaj nou, de răspuns (Reply) şi de trimitere mai departe a unui mesaj primit (Forward). Din păcate, lipsesc opţiunile de personalizare a toolbar-ului, prin care un utilizator care nu are nevoie de toate butoanele să le poată ascunde pe cele inutile.

### UTILITATE

Deşi în mesaje pot fi introduse şi elemente multimedia, principalul domeniu de aplicare a acestui program este evidenţierea anumitor cuvinte sau paragrafe de text în vederea trimiterii mai departe a mesajului. Astfel, cel care va primi mesajul respectiv va putea localiza mai repede zonele de interes. În acest scop, textul poate fi marcat în diverse culori, pot fi adăugate notiţe şi ştampile. Cu ajutorul unui stilou virtual pot fi adăugate diferite însemnări sau desene, întocmai ca în cazul unui program de grafică. Folosirea acestor instrumente nu ridică nici un fel de problemă.

| Contact | |
|---|---|
| Producător | Sphinx |
| Web | www.annotis.com |
| **Detalii** | |
| Versiune | 2.0 |
| Sistem | Pentium 266MHz, 64MB RAM |
| Program gazdă | Microsoft Outlook, Outlook Express |
| Tip de licenţă | Shareware (24.95$) |
| **Evaluare generală** | |
| + lista de adnotări | |
| - utilitatea relativă a introducerii elementelor multimedia (imagini, sunete etc.) | |
| - lipsa opţiunilor de personalizare a toolbar-ului | |
| **Verdict** | |
| ★ ★ ★ ☆ ☆ | |

Utilitar de sistem

## TuneUp Utilities 2004




Motivele pentru care sistemul de operare nu mai rulează la parametri normali sunt multiple şi variază de la numărul mare de programe instalate până la cheile rămase în regiştri după dezinstalarea unor aplicaţii. Din mulţimea de programe care se ocupă de optimizarea sistemului de operare, am ales să vă prezentăm TuneUp Utilities 2004.

### SIMPLITATE

Unul dintre aspectele care ne-au atras atenţia asupra acestui program este faptul că toate funcţiile se realizează simplu şi intuitiv. La acest lucru contribuie în primul rând interfaţa care, în afară de faptul că are un aspect plăcut, oferă explicaţii clare despre ce urmează să întreprindă fiecare funcţie.

### OPTIMIZARE

Principalul scop al acestui program îl constituie repararea şi optimizarea regiştrilor. În acest sens, este inclus un modul care va scana regiştrii şi fie va elimina automat cheile inutile, fie va lăsa utilizatorul să hotărască ce va face. Pentru optimizarea regiştrilor şi, implicit, creşterea vitezei de rulare a sistemului de operare, TuneUp Utilities poate realiza şi defragmentarea fişierelor care compun regiştrii. În urma testării acestei funcţii, dimensiunea regiştrilor a scăzut cu cinci procente, iar viteza de rulare a fost aceeaşi.

| Contact | |
|---|---|
| Producător | TuneUp Software |
| Web | www.tune-up.com |
| **Detalii** | |
| Versiune | 2004 (4.1.2312) |
| Sistem | Pentium 133MHz, 64MB RAM |
| Program gazdă | - |
| Tip de licenţă | Shareware (39.95$) |
| **Evaluare generală** | |
| + optimizarea rapidă a regiştrilor | |
| + crearea copiilor de siguranţă | |
| + eliberarea periodică a memoriei RAM | |
| - impactul real destul de scăzut | |
| **Verdict** | |
| ★ ★ ★ ☆ ☆ | |

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoţite de nume şi detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail galerii@xtrempc.ro sau prin poştă la: XtremPC, Str. Puskin 18, Bucureşti 1

GX

# Galerii Xtreme

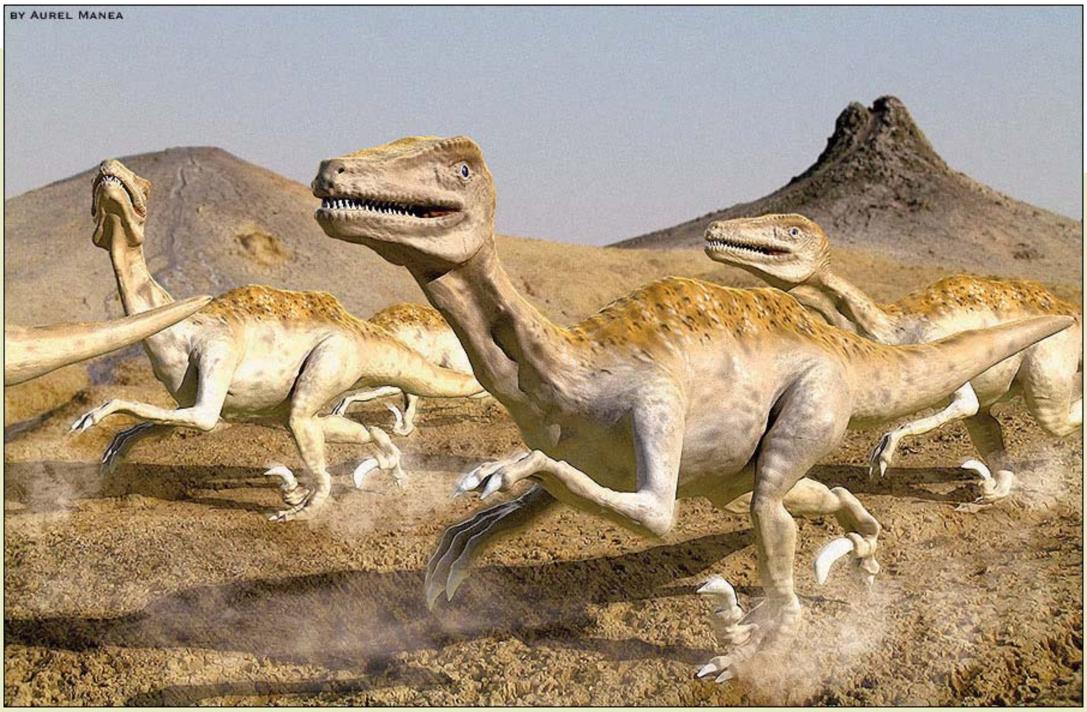
Singura expoziţie offline care găzduieşte creaţiile tale




Aurel Manea
aurel_m@hotmail.com

După cum ne-a obişnuit, Aurel Manea ne trimite o imagine excelentă cu o maşină, care dovedeşte o atenţie deosebită acordată modelării. Şi randarea este de calitate, dar ar fi fost mai interesantă dacă s-ar fi folosit un shader mai realist pentru caroseria maşinii. Autorul susţine însă că imaginea este mai mult un concept ilustrativ decât o încercare de a imita realitatea, astfel că îl vom crede pe cuvânt. Felicitări!

Cea de-a doua imagine este şi ea peste medie, însă are numeroase probleme. O acceptăm însă ca atare, în speţă un proiect de test realizat cu ajutorul ZBrush 2, program prezentat în acest număr XtremPC. Întotdeauna un program nou este dificil de stăpânit şi rezultatele nu sunt atât de impresionante pe cât ne-am dori.





Denes Istvan
denes_isti@yahoo.com

Interesantă imaginea, dar cam banală. Ar putea fi confundată cu o captură de ecran din Freelancer, de la distanţă. Un lucru bun, un lucru rău? Greu de spus. Mai adaugă efecte speciale şi încearcă să creezi un pic de dinamism în imagine, chiar dacă este statică. Poţi rezolva asta prin aranjarea obiectelor, culori, unghiul camerei, efecte speciale.




Nicholas Black
nicholas_b_l_a_c_k@yahoo.com

"De data aceasta vă trimit un desen pe o temă fantasy. Dragonul l-am desenat cu pixul într-o oră de curs; apoi am deschis în Corel PHOTO-PAINT imaginea scanată şi i-am suprapus mai multe layere de culoare. Am păstrat intenţionat cutele şi textura hârtiei deoarece îi dădeau desenului un oarecare aspect de pergament (pentru acelaşi motiv nu am colorat pe margine)."



Alin Cristian Casapu

Am reţinut lucrarea "Other Dimension", care are defectele ei, nefiind finisată cum trebuie, dar care este chiar rezonabilă, în ciuda sursei de inspiraţie mai mult decât evidente. Pe viitor încearcă să adaugi mai multe detalii, eventual şi efecte gen glow şi depth of field pentru a da mai mult realism imaginii.

# Xplorer Xtrem

GHIDUL tău offline PENTRU OPTIMIZAREA NAVIGĂRII online

## MEDIA ONLINE

### AUDIO

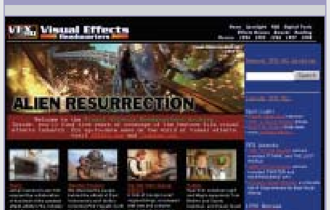
**www.radioteam.ro**



Cei care dispun de o conexiune decentă la Internet pot asculta orice post de radio din lume care emite online. Dar și cele mai importante posturi de radio românești pot fi ascultate online cu ajutorul tehnologiei streaming. Pe acest site, pe lângă ascultarea posturilor de radio care emit la nivel național, pot fi descărcate și programele necesare în acest scop. De asemenea, aici vor putea fi găsite știri din lumea muzicală, topuri europene și românești sau wallpapere cu artiștii preferați.

### VIDEO

**www.vfxhq.com**



Aproape indiferent de gen, filmele din ziua de azi se bazează în mare măsură pe efecte speciale și cascadorii. Filme ca Star Wars, Terminator sau Matrix au fost criticate că își trag succesul numai de pe urma efectelor speciale. Visual Effects Headquarters este un site pe gustul fanilor acestui gen, care prezintă metodele de realizare a acestor efecte speciale, însoțite de imagini. Din păcate, majoritatea filmelor prezentate nu sunt tocmai noi, încadrându-se în perioada 1994-1998.

### Știri



**www.avocatnet.ro/stiri/legislative**

Se spune că avocații sunt cei care dețin adevărata putere. Ținând cont și de faptul că legislația românească se modifică de la o zi la alta, iar modul de promovare a noilor acte normative nu este tocmai cel mai transparent posibil, este recomandată vizitarea unui site ca Avocatnet, în care sunt prezentate cele mai noi legi și proiecte legislative. Cei care se vor înscrie la newsletter vor primi și prin e-mail, în fiecare dimineață, cele mai noi informații legislative.

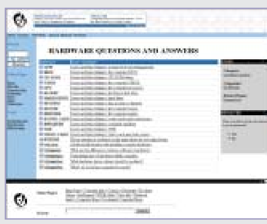
### Software



**http://www.unattended.msfn.org**

Reinstalarea sistemului de operare este o operațiune nu atât dificilă, cât consumatoare de timp. În cazul în care aceasta se face pe curat, vor trebui instalate, de asemenea, programele și driverele de care este nevoie. Acest site prezintă o metodă prin care se poate automatiza procesul de instalare a lui Windows XP prin setarea automată a opțiunilor din timpul instalării (număr serial, zonă geografică etc.) și instalarea automată a programelor, driverelor și a celor mai noi update-uri. Link-ul este trimis de Kobra.

### Hardware



**www.computerhope.com/hardqa.htm**

Mulți dintre noi se lovesc de probleme legate de componentele calculatorului. Spre deosebire de cele software, care se rezolvă invariabil cu reinstalarea sistemului de operare sau formatarea partiției, rezolvarea unei probleme legate de nefuncționarea unei anumite componente hardware poate depăși de multe ori cunoștințele și priceperea utilizatorului. Computerhope este site-ul care va reda speranța celor aflați la ananghie prin informațiile utile pe care le pune la dispoziția vizitatorilor.

### Internet



**www.coolhomepages.com**

Cei mai apreciați web designeri și cele mai bine lucrate site-uri din lume, indiferent de domeniul din care fac parte, se regăsesc pe acest site. Indiferent dacă prezintă interes sau nu, aceste site-uri merită vizitate chiar și doar din plăcerea de a le privi. Cei care consideră că au talent și că site-urile construite de ei merită să fie luate în seamă se pot înscrie. În plus, tot aici se regăsesc link-uri utile către site-uri care vin în ajutorul web designerilor în devenire.

### Jocuri



**www.cheathappens.com**

Jocurile de PC sunt, în multe cazuri, mai mult decât o simplă pasiune sau un mod de relaxare. Gamerii înrăiți stau zile și chiar nopți în fața calculatorului pentru a termina un joc. Ambiția de a duce la bun sfârșit o misiune sau de a termina un joc este atât de puternică, încât se apelează la mijloace mai puțin ortodoxe pentru a câștiga. Aceste mijloace pot fi regăsite pe site-ul CheatHappens și variază de la simple coduri până la rezolvări complete sau chiar salvări.

## Inițiativa lunii

**www.rolitoral.ro**



După un an de muncă, oamenii caută să evadeze din oraș și să plece fie la mare, fie la munte sau chiar la țară, după posibilități sau preferințe. Dacă la munte se poate merge în orice anotimp al anului, sezonul estival se deschide odată cu venirea verii. Dacă ați decis să mergeți la mare anul acesta, ar fi bine ca înainte de a pleca să vizitați acest site. Aici puteți afla informații, cum ar fi posibilitățile de cazare și restaurantele de pe litoralul românesc, mijloacele de transport dintr-o stațiune într-alta sau prognoza meteo pentru perioada estivală.

## Navigare la întâmplare

**www.euro2004.com**



Faptul că România nu s-a calificat la Campionatul European este într-adevăr o mare dezamăgire, dar asta nu înseamnă că microbiștii adevărați nu vor urmări meciurile ce vor avea loc între 12 iunie și 4 iulie în Portugalia. Vizitând acest site veți afla care sunt datele și stadioanele pe care se vor desfășura meciurile, împreună cu informații legate de echipele țărilor participante. În urma înscrierii veți putea participa la o serie de concursuri, cum ar fi cel de pronosticuri, sau veți putea primi prin e-mail cele mai recente știri.

# IOANA SI ANDREI INTRĂ PE INTERNET.

**Ioana intră pe robbiewilliams.com**
Andrei dă drumul la modem.

**Ioana descarcă piesa Feel.**
Andrei intră pe robbiewilliams.com

**Ioana a descărcat piesa Feel.**
Andrei abia acum începe.

**Ioana ascultă piesa Feel.**
Andrei nu a terminat download-ul

**Ioana îl sună pe Andrei.**
Sună ocupat, Andrei n-a terminat.

**Ioana îl sună pe George.**
Andrei tot n-a terminat download-ul.

**Ioana vorbeste cu George.**
**Si lui George îi place piesa Feel.**
Andrei termină download-ul.

**Andrei opreste modem-ul si o sună pe Ioana.**
Ioana e în oras cu George.

www.astral.ro

**Astral OnLine**
Internet pentru Acasă

## *Internet de mare viteză pentru acasă.*

Astral OnLine este serviciul de internet care îți oferă o lățime de bandă de 128 kbps, e-mail inclus și trafic local gratuit. Toate astea cu costuri telefonice zero.

Net-ul tău va goni de-acum cu 128 kbps la doar un click de mouse, pentru ca tu să poți să comunici, să te informezi, să te distrezi și să te dezvolți.

Astral™
*Creat să evolueze*

CaTV | Internet & Data | Telefonie

# Zapp este primul operator din Europa care va oferi Internet mobil la viteze de până la 2.4 Mbps

## În dialog cu Cuneyt Turktan despre EV-DO şi particularităţile ofertei Zapp




**Cuneyt Turktan**
Preşedinte
**Zapp**

**XP C: Care sunt principalele obiective ale Zapp pentru anul 2004?**

**C.T.:** Zapp urmează anul acesta o amplă strategie de finanţare, care implică o serie de instituţii financiare, strategie care are drept scop mărirea ariei de acoperire şi a capacităţii reţelei, precum şi a ofertei de produse şi servicii.

Este o continuare firească a ceea ce am demarat în 2001, când lansam prima reţea de ultimă generaţie din Europa şi când anunţam investiţii de sute de milioane de dolari. Aş vrea să vă dau doar cifra investiţiilor de anul trecut, şi anume 60 milioane de dolari, investiţii care ne-au permis să ne dezvoltăm reţeaua, dar şi să oferim pieţei, clienţilor Zapp produse şi servicii competitive.

Revenind la 2004, cred că merită subliniat faptul că vom rămâne lideri de necontestat în ceea ce priveşte viteza pentru transmisiile de date, lucru posibil prin implementarea infrastructurii de date bazate pe tehnologia CDMA2000 1x EV-DO (Evolution Data Optimized). Noua tehnologie va oferi o viteză de download sau de navigare pe Internet substanţial mai mare decât orice conexiune obişnuită (alte solutii mobile, dial-up, cablu, ISDN). Zapp va fi astfel primul operator de comunicaţii mobile din Europa care va oferi Internet mobil la viteze de până la 2.4 Mbps pentru download şi 153.6 kbps pentru upload. Valoarea medie a vitezei de download se va situa între 300 şi 600 kbps, utilizatorii beneficiind astfel de propria conexiune broadband pe care să o poata lua cu ei. Dezvoltarea de servicii cu valoare adăugată bazată pe avantajele tehnologiei EV-DO va creşte interesul clienţilor potenţiali şi existenţi pentru oferta de date mobile în principal datorită vitezei şi stabilităţii sistemului.

**XPC: Prin ce se individualizează serviciile Zapp comparativ cu oferta concurenţei?**

**C.T.:** Având în vedere existenţa unor obiceiuri specifice de consum şi a unor bugete de comunicare diferite, oferta Zapp pentru servicii de voce răspunde unor nevoi diverse de comunicare, punând la dispoziţie abonamente cu minute incluse, destinate atât persoanelor fizice, cât şi companiilor. De asemenea, Zapp oferă abonamente destinate grupurilor de utilizatori, aceştia putând vorbi între ei gratuit sau la tarife extrem de convenabile. Dar, cum astăzi accesul la informaţie este sinonim cu Internetul, utilizatorii Zapp au posibilitatea să se conecteze la Internet, în interiorul întregii arii de acoperire, la viteze pe care nici un alt operator de comunicaţii mobile nu le poate oferi.

**"Tehnologia EV-DO va oferi o viteză de download sau de navigare pe Internet substanţial mai mare decât orice conexiune obişnuită: alte soluţii mobile, dial-up, cablu, ISDN."**

Oferta de voce. Dupa cum le arată şi numele, pachetele Zapp 30, Zapp 60, Zapp 120, Zapp 180, Zapp 300, Zapp 600, Zapp 1200, Zapp 1800, Zapp 500 Anytime includ în fiecare lună un număr de minute de convorbiri naţionale.

Pachetele Zapp Share Free se caracterizează printr-un singur abonament, o singură factură şi un grup de maxim 15 parteneri care împart între ei atât minutele gratuite de convorbiri între membrii grupului, cât şi minutele de convorbiri naţionale incluse lunar în abonament.

Pentru Zapp Smart, flexibilitate este cuvântul-cheie. Pentru doar 7$ pe lună, Zapp Smart este singurul abonament de pe piaţă care dă înapoi lunar 4$ sub formă de servicii, acestea fiind folosite la libera alegere a fiecărui utilizator; abonatul poate folosi cei 4$ pentru apelurile telefonice în reţeaua Zapp sau în alte reţele, pentru trafic de date sau mesaje scurte (SMS). Mai mult decât atât, având activata opţiunea Upgrade Friends&Family, utilizatorul primeşte o reducere de 50% pentru toate apelurile către 3 numere favorite. Aceste numere pot aparţine reţelei Zapp sau oricărei alte reţele de telecomunicaţii din România.

Zapp oferă tarife excelente pentru apelurile internaţionale către cele mai importante destinaţii de pe glob. În funcţie de aria internaţională, tariful este unic, indiferent dacă destinaţiile sunt mobile sau fixe.

Abonaţii Zapp pot suna la preţuri speciale în peste 100 de ţări de pe toate continentele. Tarifarea se face în funcţie de destinaţia apelului, respectiv către reţele fixe sau mobile de telefonie. Pentru a profita de preţurile speciale, utilizatorii trebuie să aleagă opţiunea Upgrade International, a cărei taxă lunară este de doar 3$. În schimbul taxei lunare, utilizatorii vor plăti numai 0.19$/minut pentru apelurile pe care le iniţiază către reţelele de telefonie fixă din întreaga Europa, precum şi din tări din Africa, America de Sud, Asia, Oceania. Apelurile către reţelele de telefonie mobilă din aceste ţări se tarifează cu 0.29$/minut. Pentru Canada şi Statele Unite ale Americii, tariful este de 0.19$/minut, indiferent dacă destinaţia apelului este un telefon fix sau mobil.

Zapp oferă acces la Internet cu tarifarea la unitatea de timp. Abonaţii oricăruia dintre pachetele de voce pot naviga pe Internet oricând doresc, fără nici o restricţie. Cei care folosesc Internetul ceva mai des au la dispozitie opţiunea Upgrade Internet care, în schimbul unei taxe lunare, oferă tarife reduse la jumatate şi ore incluse lunar pentru acces la Internet.



Utilizatorii interesați în special de accesul la Internet oferit de Zapp au la dispoziție pachetele speciale Zapp Online.

Toți utilizatorii de date pot profita de avantajele oferite de Zapp Turbo, un software de accelerare a vitezei conexiunii Zapp la Internet, prin care viteza medie de transfer crește la 200-300 kbps, putând atinge un maximum de 1500 kbps. De asemenea, în scurt timp Zapp va oferi, printr-un upgrade al rețelei sale, acces mobil la Internet la viteze de până la 2400 kbps.

**XPC: Ce noutăți ați prezentat la CERF 2004?**

**C.T.:** Zapp a prezentat la CERF mai multe noutăți: telefonul cu ecran color Z710i, serviciul Zapp Me și tehnologia CDMA2000 1x EV-DO.

Z710i este primul telefon Zapp din Seria 7. Dotat cu ecran cu 262.000 de culori, sunete polifonice (40 de canale), interfață grafică animată, având dimensiuni de 84x45.8x19.9mm și greutate de 80 de grame. Z710i este un telefon extrem de modern și atractiv. Agenda telefonului are 500 de poziții, în fiecare dintre acestea putând fi memorate câte 3 numere de telefon și o adresă de e-mail. De asemenea, telefonul Z710i dispune de o gamă de funcții utile, printre care se numără calculatorul, cronometrul, alarma, ora pe glob, convertorul pentru diferite unități de măsură, apelare rapidă, alertă prin vibrații, tonuri distinctive pentru diverși apelanți. Bateria Li-Ion oferă un timp de convorbire de până la 160 de minute și un timp de stand-by de până la 300 de ore. Tot la CERF Zapp a lansat și serviciul Zapp Me sub umbrela căruia sunt grupate o serie de aplicații și de instrumente ce ajută utilizatorii să devină mai eficienți în activitatea lor, să se informeze mai bine ori să-și petreacă timpul într-un mod mai amuzant. Aplicațiile sunt grupate în funcție de aria de interes - comunicare (e-mail), personalizare (tonuri de apel, logo-uri, animații, imagini de fundal), informații (meteo) și jocuri.

# ULTIMA ORA

### URMAŞUL CAMARADULUI INTRĂ ÎN SCENĂ

## Cartela Connex - un nou serviciu preplătit

De curând, Connex a lansat o nouă cartelă preplătită, denumită chiar Cartela Connex. Perioada inițială de valabilitate a cartelei este de patru luni, iar cea de garanție este de 10 luni. Clienții Connex vor avea posibilitatea să opteze, în funcție de necesități, pentru unul dintre cele patru planuri tarifare disponibile pentru Cartela Connex: Standard, Ore Favorite, Numere Favorite și Simplu. Utililizatorul are posibilitatea să aleagă cel puțin un număr favorit în orice rețea națională, indiferent de planul tarifar.

Printre avantajele oferite de noul serviciu se numără tarifele reduse cu 50% pentru apelurile către numerele favorite alese, tarife reduse cu 50% pentru apelurile efectuate seara și în week-end, iar pentru planul tarifar Ore Favorite, aceleași tarife atât pentru rețeaua Connex, cât și pentru Romtelecom și tariful de 5 cenți/SMS pentru mesajele scrise trimise către numerele favorite.

Reîncărcarea se va putea face pentru valori cuprinse între 4$ și 50$, precum și 100$. Utilizatorii vor beneficia de o serie de bonusuri ca cel de 4$ la împlinirea fiecărui an în rețea sau cel de reîncărcare cu procente între 3% și 20% din valoarea încărcată.

Cartela Connex înlocuiește cartelele Connex Go! și Kamarad și este valabilă atât pentru utilizatorii noi, cât și pentru cei existenți.

### CASIERII SPECIALIZATE LA ZAPP

## Timp redus pentru plată

Zapp a deschis trei casierii specializate care au ca scop reducerea timpului de efectuare a plăților cu 50%, față de cel actual. Două casierii sunt localizate în București, Bulevardul Nicolae Bălcescu 25, Calea Dorobanților 111-113, și una în Contanța, Bulevardul Tomis 97. "Clienții care aleg să plătească facturile lunare la noile casierii vor avea astfel un loc dedicat pentru acest lucru, nemaifiind nevoie să se adreseze în același loc ca și clienții aflați în magazine pentru contractarea de noi abonamente", a declarat Cuneyt Turktan, președintele Consiliului Director Zapp.

### STAR NAME - APELARE RAPIDĂ

## Codul care înlocuieşte numărul

Orange a lansat de curând un nou serviciu care face posibilă apelarea numerelor din rețeaua Orange prin intermediul unui cod ușor de reținut, fără a cunoaște numărul de telefon al celui apelat. În locul numărului tradițional, 074X.XXX.XXX, se poate alege orice cod disponibil cu o lungime cuprinsă între 4 și 13 caractere precedate de simbolul asterisc (*). Spre exemplu, pentru ANA se va tasta *262 (2 pentru litera A, și 6 pentru N). Codurile nu pot începe cu 0 sau 1 și nu vor funcționa și pentru mesajele scrise. Lista celor care pot apela prin intermediul codului respectiv este de maxim 30 de persoane. Extinderea acesteia se face trimițând codul Star Name printr-un mesaj scris la 712 pentru cinci noi apelanți sau la numărul 713 pentru 10 noi apelanți. Orice mesaj scris trimis la numărul 712 se tarifează cu 3$, respectiv 6$ mesajul trimis la numărul 713 (fără TVA). Ștergerea unui număr din listă poate fi solicitată în orice moment la Serviciul Clienți.

În lista de apelanți poate fi inclus orice client Orange, cu excepția celor deja incluși sau a abonaților rețelelor virtuale mobile private.

Activarea serviciului costă 5$, iar abonamentul lunar costă 1$. Pentru a verifica disponibilitatea codului ales se va apela Serviciul Clienți la 411.

# jocuri





Bogdan Bridinel

## PENALIZARI PENTRU JOCURILE SLABE

**În sfârșit o idee cu care pot fi de acord. Numai că, dacă mă gândesc bine, nu sunt.**

Întotdeauna am fost de părere că ar trebui să existe un fel de pedeapsă pentru jocurile proaste. Ceva ca un cartonaș roșu, care să oblige producătorii unui astfel de joc să nu mai lanseze nimic pentru o anumită perioadă. Asta, zic eu, i-ar putea pune serios pe gânduri (deși în mod realist nu ar face decât ca o mulțime de companii să se înființeze și desființeze peste noapte). Sau, mai bine, jocurile proaste să fie prevenite prin introducerea unui permis de producător de jocuri. Pentru a lua permisul, cineva ar trebui să completeze un formular cu întrebări de genul "care ar trebui să fie durata maximă a unei secvențe cinematice?" și variante de răspuns (a. un minut - corect; b. 5 minute - incorect, mai încercați; c. 10 minute - incorect, interdicție pe viață să vă apropiați de un studio de producție).

Dar nu ar fi bine. Jocurile sunt divertisment, iar divertismentul este o problemă de gust. În timp ce o placă grafică are rezultate bune în benchmark-uri sau nu are, un joc poate fi extraordinar pentru unii și plictisitor pentru alții. Chiar și exemplul meu de mai sus este greșit, pentru că există o categorie de jucători pentru care povestea, dacă este bine scrisă, nu poate niciodată să fie extinsă prea mult. Cu siguranță că fanii unor serii ca Final Fantasy sau Metal Gear Solid au o cu totul altă părere despre subiectul secvențelor cinematice decât mine.

De ce îmi pun problema acum, totuși? Din cauză că o persoană foarte importantă a venit cu ideea de a impune un sistem asemănător, cel puțin în zona în care are putere de influență. Care zonă nu este deloc mică, pentru că persoana în cauză este Jason Hall, unul dintre conducătorii nou înființatei secțiuni de jocuri a Warner Bros. Ideea lui este că, atunci când un producător folosește licența unuia dintre filmele Warner Bros pentru a realiza un joc prost primit de critică (indiferent de vânzări), costul licenței va fi mai mare decât în cazul unui film bun. Pare o idee bună, nu? Producătorilor acestui gen de jocuri le pasă în primul rând de bani, deci, atacându-i la buzunar, Warner Bros ar putea să-i forțeze să fie mai serioși.

Dar sunt jocurile atât de ușor de judecat? Nu cred. Aproape fiecare revistă de pe planetă, online sau offline, are propria politică de notare, care diferă de ale celorlalte. Apoi, unora pur și simplu un joc nu le place deloc sau, dimpotrivă, le place la nebunie, în ciuda părerii majorității. Cine ar stabili care publicații au dreptate și care nu? Există câteva site-uri care fac media tuturor notelor ce le sunt prezentate, dar ele nu fac decât să demonstreze cât de mult diferă părerile, chiar și în cazul jocurilor în privința cărora consensul este, aparent, general. Și apoi, în cazul unor jocuri, pur și simplu durează mult până când se ajunge la concluzia definitivă. Să nu uităm că titluri ca System Shock au avut o primire inițială destul de proastă, căpătând recunoaștere la destul timp de la lansare, pe când altele care au fost apreciate foarte mult inițial, ca Black and White, au rămas în istorie ca experimente mai curând eșuate.

Și pe urmă, haideți să fim sinceri. Dată fiind calitatea majorității producțiilor lansate de Hollywood în ultimii ani, șefii de acolo sunt ultimii oameni care au dreptul să se plângă că există lucruri proaste care se vând bine (ar putea Homer să ceară compensații pentru "Troy" dacă ar fi în viață?; cu riscul de a supăra relativ numeroșii fani ai filmului, îndrăznesc să spun că ar merita, măcar pentru că i-a fost măcelărită povestea până când a ajuns de nerecunoscut). Dacă noua regulă este pusă în aplicare, ar trebui măcar să existe o reducere pentru licențele filmelor proaste.

# ULTIMA ORA

# Reportaj E3 2004

**ANUL ACESTA, ELECTRONIC** Entertainment Exposition împlinește 10 ani de existență. Pentru a sărbători un deceniu de existență E3, organizatorii au pus la cale două manifestări speciale, separate de prezentările propriu-zise ale jocurilor, pe care vi le vom prezenta în cele ce urmează. De cealaltă parte, producătorii și publisherii parcă nu prea s-au îngrămădit să aniverseze cei 10 ani de E3. Cifra doi și continuările unor titluri de succes au fost laitmotivul manifestării, noutățile reprezentând doar 20% din totalul producțiilor prezentate.

Cele mai răsunătoare prezentări le-au avut tot jocuri pe care le cunoaștem deja și chiar așteptăm de ceva ani buni ca ele să apară. Half-Life 2, Doom 3 sau Black&White 2 au mai defilat și în anii trecuți la E3, astfel că greu ar mai putea fi numite noutăți. Totuși, și anul acesta, Half-Life 2 întrunește cele mai multe aprecieri din partea specialiștilor, uitate fiind amânările succesive și nehotărârea celor de la Valve în legătură cu data lansării. Doom 3 a pierdut, se pare, titlul de cel mai bun joc al show-ului, dar, până la urmă, aprecierile finale nu le pot face decât jucătorii. Destule titluri au fost prezentate din nou cu un aspect grafic îmbunătățit, dar cu puține elemente esențiale schimbate; altele sunt continuări ce aduc inovații importante seriilor din care fac parte, dar în același timp reflectă o problemă destul de vizibilă în lumea actuală a jocurilor: criza de idei de pe piață, dar și frica producătorilor și a publisherilor de a mai scoate producții inedite care poate nu ar fi apreciate de noua generație de jucători.

Mult mai multe lucruri inedite au venit din zona consolelor, odată cu lansarea Nintendo Dual Screen (DS), un aparat cu două ecrane, dotat cu input bazat pe atingere, recunoaștere a amprentei vocale și comunicare wireless, pentru a face jocul cât mai atractiv. Nici Sony nu s-a lăsat mai prejos, Play Station Portable (PSP) fiind o consolă portabilă ce va oferi nu doar suport pentru jocuri, ci și pentru muzică și filme. Pe aceeași linie a anunțurilor legate de console, EA și-a rezolvat diferendele cu Microsoft și va lansa jocuri cu suport pentru Xbox Live, incluzând, printre altele, toate simulatoarele sportive.

Totuși, nu putem spune că au lipsit complet jocurile noi pentru PC. F.E.A.R. este un FPS dezvoltat de studiourile Monolith, responsabil, printre altele, de Tron 2.0 și de seria No One Lives Forever. Dragon Age de la BioWare combină elemente din Baldur's Gate, Neverwinter Nights și KotOR într-un RPG ce se arată foarte promițător. MMORPG-ul Tabula Rasa este ultima creație a lui "Lord British" Richard Garriott (creatorul universului din seria Ultima) și a lui Starr Long, cel care a pus bazele conceptului de MMO. Acestea sunt doar câteva dintre titlurile noi și promițătoare care s-au evidențiat pe podiumul de prezentare E3 de anul acesta.

### Into the Pixel

## Artă în jocuri

Into the Pixel este cea de-a doua expoziție organizată pentru sărbătorirea unui deceniu de E3. Manifestarea a reprezentat o posibilitate pentru artiști recunoscuți ai jocurilor, dar și pentru expozanții de la E3 să fie văzuți și recunoscuți ca atare și în lumea artei. Expoziția a constat din 16 artwork-uri, selectate din circa 120 de desene, de către un juriu compus din reprezentanți ai industriei jocurilor și ai lumii artistice tradiționale. Into the Pixel a fost realizată de organizatorii E3 în colaborare cu The Academy of Interactive Arts&Sciences (AIAS) și The Graphic Arts Council of the Los Angeles County Museum of Art (GAC-LACMA). AIAS este o organizație nonprofit dedicată în întregime industriei de divertisment electronic, condusă de reprezentanți ai unor companii ca Sony, EA, Microsoft, Atari, Take Two, Activision, THQ și Ubisoft. GAC-LACMA este un grup ce susține departamentul de desen și printuri al County Museum of Art, încurajând realizarea de opere originale pe hârtie. Cei 16 artiști selectați sunt angajați în studiouri ce aparțin unor companii importante, ca Digital Illusions, Microsoft, Atari, Vicarious Visions, VU Games, Blizzard sau Ubisoft.



### EXPOZIȚIA HISTORY OF VIDEOGAMES

## Nostalgia video

History of Videogames este una dintre manifestările organizate special pentru a sărbători zece ani de la prima expoziție E3. Organizată de CGE Services Corporation, aceeași companie care realizează și Classic Gaming Expo, un show dedicat trecutului și prezentului jocurilor, expoziția a fost deschisă nostalgicilor jocurilor video timp de trei zile, în paralel cu prezentările producțiilor actuale.

Printre exponate s-a numărat un Computer Space Machine original, primul arcade video creat de Nolan Bushnell, fondatorul companiei Atari și cel care a lansat nebunia jocurilor video cu Pong. Acesta a fost și el prezent la expoziție, spre deliciul celor care încă apreciază jocurile de acum 20 de ani. Participanții au putut testa o copie a prototipului "Brown Box", care a devenit mai târziu Magnavox Odyssey, prima consolă video pentru acasă. Copia a fost construită de chiar inventatorul sistemului, Ralph Baer, căci originalul se află expus la Institutul Smithsonian. Cei care au vrut să-și aducă aminte sau să



experimenteze cum erau jocurile acum 20 de ani au putut încerca o mulțime de arcade-uri clasice și de jocuri video pentru console. Alții pur și simplu s-au relaxat într-o sală decorată în stilul anilor '80 în compania clasicelor de acum console Atari 2600 sau Intellivision. Expoziția History of Videogames a ocupat circa 2000 de metri pătrați în sala principală a Centrului de Convenții din Los Angeles, locul de desfășurare a E3.

## Freedom Force vs The Third Reich

# Supereroii la datorie

E timpul să salvaţi din nou lumea, căci Irrational Games a decis să continue Freedom Force cu o poveste nouă şi un motor grafic îmbunătăţit. Povestea începe în anii '60 şi vă va arunca într-o istorie alternativă în care naziştii folosesc puterea energiei X pentru a câştiga al doilea război mondial. Astfel că eroi ca Minute Man, El Diablo, Manbot, Alchemiss sau Tombstone se întorc în anii '40 pentru a pune lucrurile la punct. Revin şi băieţii răi Nuclear Winter şi Red October, plus răufăcători din Italia, Germania şi Japonia, adaptaţi epocii acţiunii. Noul motor grafic va permite utilizarea luminii dinamice, dând mai mult farmec efectelor noilor superputeri ale eroilor. Noi vehicule vor fi numai bune de aruncat împotriva inamicilor, iar AI-ul a fost dezvoltat, astfel că personajele vor lua decizii şi singure, fără să fie neapărat nevoie de ordine precise. Şi, cum primul joc a fost criticat pentru partea slabă de multiplayer, vor fi introduse moduri noi pentru a întări atmosfera de bandă desenată a acţiunii, iar conţinutul creat de jucători va putea fi transferat automat între aceştia.



## TABULA RASA

# Inovaţii MMORPG

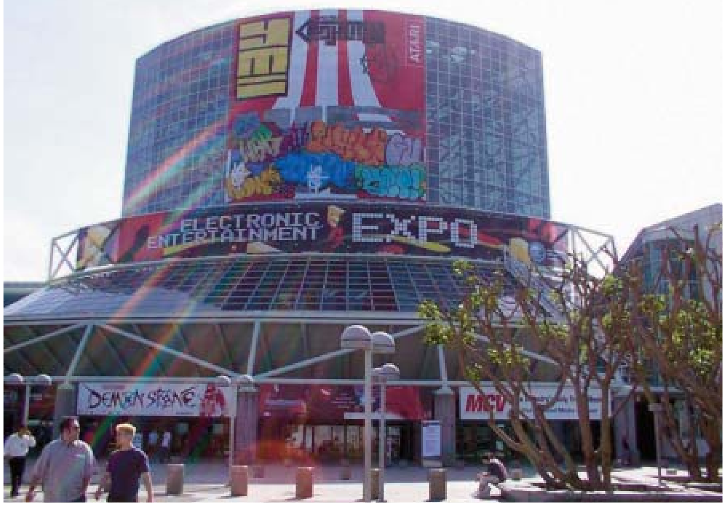
Tabula Rasa este dezvoltat de studioul Destination Games şi Richard Garriott (creatorul universului din seria Ultima) şi va trata o poveste SF în care jucătorii vor lupta împotriva unei forţe malefice, Thrax, ce vrea să cucerească universul. Povestea poate părea banală, dar felul în care este ea implementată ar putea introduce lucruri complet noi în universul MMO. În primul rând, aveţi o casă pe o insulă plutitoare, customizabilă până la nivel de copaci şi pietre. Apoi, nu veţi mai pierde timp cu mersul. Toate personajele se pot teleporta, eliminând problema traversării unui spaţiu de obicei imens. Sistemul de luptă este inspirat din artele marţiale, iar personajele ar putea deveni literalmente una cu armele lor.

Vor exista trei tipuri de zone de luptă: câmpurile de bătălie vor fi terenuri de vânătoare de monştri pentru a acumula experienţă, singur sau în grup; arenele vor avea diferite provocări pentru jucătorii umani; misiunile sunt însă cele mai importante, cu poveşti diferite, obiective principale şi secundare, enigme, bătălii, zone secrete şi uşi misterioase. Ca ultimă noutate, jocul va suporta un sistem vocal integrat, adică un microfon va fi de ajuns pentru ca jucătorii să-şi coordoneze strategiile sau doar să stea de vorbă.



## E3 în cifre

# În spatele scenei




E3 nu este doar un spectacol de lumini şi anunţuri ce şochează industria jocurilor. Într-o săptămână se adună statistici impresionante, ce evidenţiază importanţa acordată acestei manifestări. Astfel, anul acesta au fost prezentate circa 5000 de produse, cam 1000 fiind complet noi. Jocurile pentru PC au reprezentat o treime din aceste producţii, în timp ce jocurile de console au adunat un procentaj de 40%. Cele mai populare jocuri s-au dovedit a fi cele de acţiune, simulatoarele sportive şi de curse. În cele patru zile de show, standurile au fost vizitate de circa 65.000 de amatori, care au testat produsele a 436 de expozanţi din 87 de ţări. Spaţiul ocupat de standurile E3 în Centrul de Convenţii din Los Angeles a depăşit 540.000m², prezentând jocurile pe 5000 de computere şi console. Reţeaua computerizată, esenţa manifestării, a folosit 250.000 metri de cablu.

Anul acesta au fost standuri la care jocurile erau găzduite pe servere aflate în afara expoziţiei, dar şi jucători care au jucat de la mii de kilometri distanţă producţii găzduite pe serverele din interiorul E3. Şi, pentru ca acest lucru să fie posibil, a fost instalată o conexiune Internet de 90Mbps. Circa 90.000 metri de vinil au fost folosiţi pentru reclamele atârnate în afara clădirii expoziţiei. Bannerele de pe cele două turnuri ale Centrului de Convenţii au avut fiecare câte 66 metri şi 600kg. Iată, astfel, că la E3 totul este cu greutate, începând de la echipamente şi terminând cu starurile show-ului, jocurile.

F.E.A.R.

# Ar trebui să vă fie F.R.I.C.Ă.



Dacă vă puteți imagina o echipă antiteroristă antrenată pentru misiuni paranormale, un fel de S.W.A.T. combinat cu Dosarele X, atunci F.E.A.R. vă împlinește dorința. Acesta este numele celei mai noi creații a studioului Monolith, aceeași companie care a realizat Aliens vs Predator 2, TRON 2.0 și seria No One Lives Forever. În acest FPS va trebui să eliminați intrușii ce au ocupat un complex aerospațial al corporației Armacham Technology. Povestea este însă ceva mai complicată, căci apar niște interferențe radio misterioase, iar echipa din care face parte protagonistul este despărțită. Totuși, aici nu este vorba de un răcan care va învăța diferite lucruri pe parcursul jocului. Protagonistul are reflexe foarte dezvoltate, la fel și coechipierii săi, care au auzul dezvoltat ca pisicile sau pot furniza date despre un inamic dacă ating un obiect care îi aparține.

Un motor nou-nouț dezvoltat de Monolith face ca aspectul grafic din F.E.A.R. să rivalizeze cu Half-Life 2 sau Doom 3. Datorită sistemului nou de fizică, veți putea interacționa cu orice obiect din mediul jocului, o cutie sau un radio devenind numai bune de aruncat pentru a atrage atenția inamicului. Ca în Max Payne, există și o opțiune de tipul bullet-time. O atenție deosebită este dată AI-ului: unii soldați vor folosi tactici de echipă, alții vor ataca de la adăpostul unor unități blindate, iar asasinii vor utiliza camuflajul și armele albe. Totuși, personajul vostru va înainta în acțiune cu senzația că se întâmplă ceva ciudat: diverse flash-uri și iluzii îi apar uneori în minte. Care este misterul, va trebui să așteptăm până la anul pentru a-l descoperi.

WORMS FORTS: UNDER SIEGE

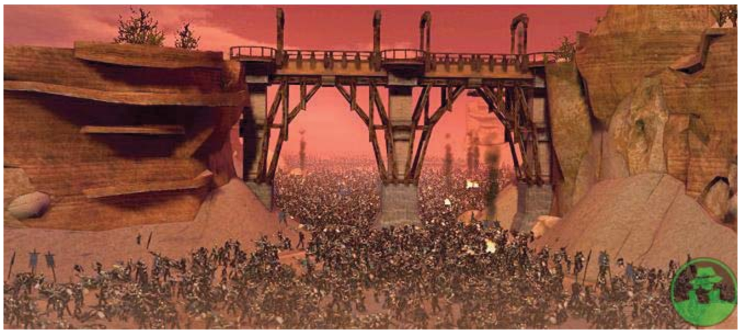
# Viermuială în cetăți

Forturi imense și un arsenal de arme uriașe vor să facă din Worms Forts: Under Siege o continuare bazată pe lucrurile ce au adus celebritatea seriei Worms, dar cu o schimbare în tactica de joc. Veți putea purta războiul comic și roz într-un univers istoric egiptean, oriental, greco-roman sau medieval. Jocul pune accentul pe dezvoltarea și apărarea forturilor și pe controlul asupra unor puncte tactice de pe hartă. Cu cât este mai mare fortul, cu atât cresc dimensiunea și puterea armelor. Team 17 a păstrat elementele cele mai simpatice: frânghia ninja, armele neobișnuite (banana explozivă, oaia atomică, bazzoka), dialogurile și vocile; a adăugat însă și noutăți: găina explozivă, superhipopotami și rinoceri, arme divine sau minitunul, de fapt o armă de patru ori mai mare decât viermișorul nostru. Un lucru nu veți mai vedea însă: găurile făcute de arme pe hărți. Cei de la Team 17 au sacrificat acest aspect, în favoarea conflictului între cetăți, astfel că doar fortificațiile și viermii, evident, vor fi vizibil afectați de proiectile și explozii. În total vor fi 20 de hărți single player, plus diferite capitole secrete. În multiplayer se vor putea înfrunta maxim patru jucători.



## Dragon Age

# Noutăţi de la BioWare



Baldur's Gate, Neverwinter Nights şi Star Wars: Knights of the Old Republic. Toate la un loc, în noul RPG creat de echipa responsabilă şi de seria Baldur's Gate. Doar că nu va fi un joc cu reguli D&D, ci o combinaţie de grafică 3D cu stilul party-based din Baldur's Gate, cu aspectele de multiplayer din NWN şi lupta tactică din KotOR. Veţi vedea o lume fantasy, în care personajele şi creaturile au un aspect oarecum oriental, gen Sinbad. Da, vor fi dragoni, dar şi rase noi, asemănătoare conceptual cu dwarfii, elfii sau halflingii, însă nu identice. Dragon Age va avea campanii şi poveşti separate de single player şi multiplayer, în care se vor da şi bătălii masive, gen Lord of the Rings.

Jocul poate fi privit din două perspective: una third person, normală pentru un RPG, dar şi una de sus, rezervată luptelor, pentru a acoperi întreg câmpul de bătălie. Veţi avea parte şi de "combat pause", elementul ce permite plănuirea unei strategii în timp ce acţiunea este oprită. Din fericire, nu vor fi ecrane de încărcare, doar secvenţe cinematice. Cât despre data lansării, iarăşi am avut parte de replica arhicunoscută: "Va fi gata când va fi gata". Adică pe undeva prin 2005.

## BATTLEFIELD 2

# Uriaşe bătălii online

Cu motorul grafic, cel de sunet şi cel fizic toate noi, Battlefield 2 este măcar din punct de vedere tehnic un salt înainte faţă de jocurile din aceeaşi serie. Grafic vorbind, chiar dacă este vorba de peisaje urbane, asta nu înseamnă că nu vor fi detalii, lumini şi umbre dinamice. Noul motor audio foloseşte efecte EAX 3D, astfel că sunetul unui elicopter va fi înăbuşit între clădiri, dar perfect audibil odată ce aparatul se înalţă. Fizica nouă vă va permite să distrugeţi elemente ale hărţilor; în plus, dacă un zid metalic este bun pentru camuflaj, asta nu înseamnă că gloanţele nu pot trece prin el.

În acţiune vor fi introduse două noi clase: una de suport logistic, cu rezerve de muniţii, şi alta de operatori specializaţi în plasarea de explozibili. Va fi integrat sistemul de statistici şi experienţă, astfel că veţi putea avea acces la arme nu neapărat mai bune, dar diferite. În multiplayer vă veţi confrunta cu mai mult de 100 de jucători; mărimea hărţilor va fi ajustată automat în funcţie de numărul de combatanţi, ca aceştia să nu se plictisească într-un mediu prea mare, dar cu puţini oponenţi. Ce ne va plictisi în mod cert este aşteptarea, căci Battlefield 2 va fi lansat pe la începutul anului viitor.



## GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS

# Massive revine în forţă

Primul Ground Control punea la dispoziţia jucătorului un număr de trupe cu care acesta să-şi îndeplinească misiunea. Unităţile trebuiau folosite cu grijă, căci nu existau întăriri. Ei bine, acest lucru şi alte câteva s-au schimbat în Operation Exodus. Trupe noi vor fi aduse periodic cu o navă de transport, dacă reuşiţi să controlaţi diverse puncte tactice şi zone de aterizare. Faţă de titlul original, nava de transport poate fi folosită şi pentru atac aerian sau, blindată şi mărită, va căra în siguranţă mai multe trupe. Unităţile vor fi cam aceleaşi (tancuri, infanterie, artilerie), cu ceva abilităţi noi. Aeronavele vor fi mai uşor de controlat, având caracteristici de elicopter. Pe lângă speciile din primul joc (NSA şi Imperiul Terran), va apărea şi Virons, o forţă extraterestră care îşi poate aduna unităţile într-un organism comun, adaptat necesităţilor bătăliei.

Acţiunea se va petrece mai mult la nivelul solului, pe o planetă parţial distrusă de atacuri din spaţiu, prin mlaştini, deşerturi, munţi şi oraşe în ruine; veţi încerca astfel să vă împotriviţi invaziei unui imperiu care vrea să controleze tot Universul. Grafica a crescut calitativ, având peisaje celeste, în care se deosebesc clar corpurile cereşti. Campania de single player o veţi putea juca şi în modul cooperativ, alături de un prieten, dar nu lipseşte nici modul competitiv de multiplayer.



## The Bard's Tale

# Ironizarea clişeelor RPG

Originalul Bard's Tale a apărut acum 20 de ani, după o idee a lui Brian Fargo, creatorul Wasteland şi Baldur's Gate: Dark Alliance. După două decenii, Fargo revine la prima lui dragoste, încredinţată spre refacere studioului inXile Entertainment. Cele circa 40 de ore de aventură s-ar putea să nu vă placă în întregime, dar sigur veţi cădea din fotoliu de atâta râs. Căci jocul ia peste picior toate clişeele RPG-iste prin intermediul personajului principal, Bardul, un Han Solo fantezist, care salvează lumea doar dacă este plătit regeşte. Bardul se va lupta ca orice erou de RPG şi va căpăta experienţă, dar va putea să înveţe diverse melodii pe care le va cânta cu un Ego Sword care îi vorbeşte în permanenţă sau un Wind Ax, o chitară electrică-topor.

Sistemul de joc va fi deschis cu un ansamblu de hotărâri luate în conversaţii, asemănător cu cel din KotOR. Bardul poate vorbi frumos sau poate trânti o replică acidă, pe care însă ar putea să o regrete; inamicii o pot lua la fugă şi chema întăriri dacă Bardul nu îi elimină pe toţi. Replicile s-au adunat în vreo 1000 de pagini şi vor fi rostite de Cary Elwes, protagonist în filme ca Dracula, Robin Hood: Bărbaţi în izmene sau Mincinosul mincinoşilor, recunoscut pentru talentul său vocal. Grafica va fi realizată pe o versiune modificată a motorului folosit pentru Dark Alliance.

### Tom Clancy's Splinter Cell 3

# Sam Fisher se întoarce

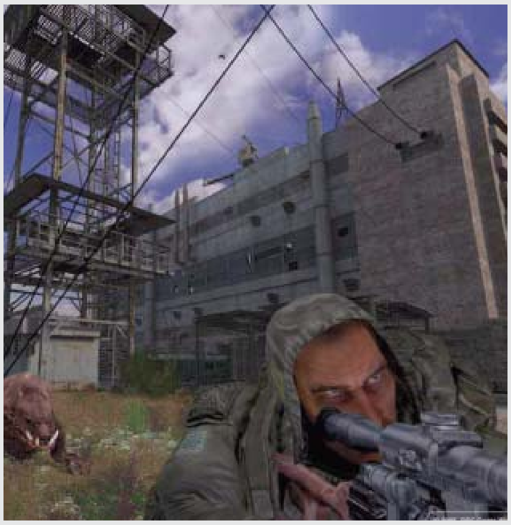


După ce s-a aventurat în căutarea cutiei Pandorei, agentul secret Sam Fisher trebuie acum să descopere sursa unor atacuri informaţionale ce se petrec în Coreea de Nord. Misiunile sale vor include, ca de obicei, acumularea de informaţii, punerea de beţe în roate operaţiunilor inamice şi neutralizarea adversarilor. Acest al treilea joc din serie propune un mediu mai interactiv şi misiuni cooperative online alături de un prieten. Noutăţile nu se opresc aici: veţi putea alege diferite căi şi rezolva obiective secundare în cadrul nivelurilor; producătorii vor pune mai mult accentul pe atacurile corp la corp, realizate cu ajutorul unui cuţit de luptă şi al unor tehnici de arte marţiale. Sam poate acum să se agaţe de margini, să-şi împingă inamicii în gol, să le taie gâtul pe la spate sau să-i împuşte cu un nou shotgun şi chiar să deschidă o uşă fără a fi auzit. Mai mult, Ubisoft susţine că AI-ul a fost îmbunătăţit astfel încât inamicii sunt conştienţi de mediul lor şi îşi aduc aminte de acţiunile anterioare. În modul multiplayer, veţi putea să vă ajutaţi prietenii să sară un zid sau să se strecoare într-o cameră pe o funie, în stilul Mission Impossible. Jocul single player va avea o campanie diferită de cea a modului cooperativ.

## S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

# Fără limite

Sigur aţi auzit de explozia din 1986 de la centrala atomică de la Cernobâl. Iar acum veţi afla că o a doua explozie s-a petrecut în condiţii misterioase în aceeaşi regiune, doar că în anul 2012 şi doar în lumea fictivă din S.T.A.L.K.E.R. Dacă despre partea de single player se ştiu multe deja, la E3 starul a fost modul de multiplayer. În sensul că nu există o limită pentru numărul de jucători de pe o hartă. Despre cum va fi realizat acest lucru, THQ nu a dezvăluit încă nimic. Veţi putea recupera arme de la jucătorii morţi, eliminându-se astfel stilul CounterStrike de a le cumpăra, iar într-un mod special veţi putea căuta şi stăpâni artefacte ce vă vor aduce puncte. Hărţile sunt realizate pe baza imaginilor din zona Cernobâl, preluate prin satelit. Cele mai multe arme din joc vor fi de producţie rusească şi le veţi putea ataşa amortizoare şi diferite tipuri de lunete. De toate acestea am putea avea parte destul de curând, căci THQ plănuieşte să lanseze un beta-test pentru partea de multiplayer.



## HALF-LIFE 2

# Noutăţi de la Valve

Poate părea paradoxal, dar încă mai sunt lucruri noi de spus despre Half-Life 2 şi despre ceea ce va urma după lansarea jocului. Astfel, Valve ne dezvăluie că are în plan mai multe expansion-uri pentru Half-Life 2, care vor povesti aventurile câtorva dintre personajele importante ale jocului, cum ar fi Alyx. În plus, popularul CounterStrike va fi relansat vara aceasta într-o versiune îmbunătăţită grafic cu ajutorul motorului Source. Nu vă bucuraţi prea repede, nu va fi vorba de un update gratuit, ci de un joc nou, pe care va trebui să-l cumpăraţi sau să-l descărcaţi prin intermediul Steam. Şi celelalte părţi din Half-Life (Team Fortress, Opposing Force şi Blue Shift) vor fi îmbunătăţite în timp.

Ca şi cum Half-Life n-ar fi fost de ajuns pe monitoarele proprii, s-ar putea să vedem şi cum jocul devine film. Doug Lombardi a declarat că a refuzat categoric până acum destule oferte, pentru că nu i s-a părut că scenariile ar fi de ajuns de bune, pentru a nu cădea în capcana realizării unui film slab după un joc de succes. Desigur, posibilitatea nu este exclusă complet şi filmul ar trebui să aibă un buget impresionant, efecte speciale uluitoare şi un regizor celebru.



### Dungeon Siege II

# Noi poveşti din Aranna

Continuarea RPG-ului dezvoltat de Gas Powered Games încearcă să spele câteva din păcatele primului joc, în primul rând prin crearea unei poveşti mai închegate. Multe despre această poveste nu se ştiu încă, doar că veţi începe prin a fi un mercenar angajat de un lord rău, iar pe parcurs, din diferite motive, vă veţi întoarce împotriva lui. Personajele vor avea raţiuni proprii de a acţiona, ceea ce înseamnă că veţi putea rezolva misiuni opţionale. În afară de poveste, jocul va suferi modificări şi în sistemul de luptă, criticat ca fiind prea simplist, iar personajele vor putea învăţa noi abilităţi şi utiliza puteri magice specifice raselor din care fac parte.



Pe de altă parte, motorul grafic a rămas acelaşi, la fel şi posibilitatea de a personaliza aspectul fizic al personajelor, fie ele oameni, elfi, driade sau giganţi. Clasele de luptători sunt şi ele aceleaşi: luptător, arcaş, magician, cu specializare în vrăjile de atac sau cele de pământ. Jocul final va conţine însă instrumentele pentru a vă putea crea scenarii după cum vă doreşte inima.

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

# Lupta strategică bine vs rău



Poate unul dintre cele mai așteptate jocuri de la EA, The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth este un RTS ce își propune să aducă pe monitoarele jucătorilor bătăliile din filmele lui Peter Jackson. Veți putea alege între Gondor-ul orientat spre defensivă sau călăreții rapizi din Rohan. Asta, de partea binelui. Hoardele nesfârșite de orci din Mordor și puternicii Uruk-hai conduși de Saruman vor reprezenta răul.

În esență însă, The Battle for Middle-Earth își propune să transpună în joc intensitatea acțiunii de pe marile ecrane. Acest scop, destul de ciudat, căci în general RTS-urile nu prea au personalitate, va fi îndeplinit prin transformarea mediului în eroul principal al jocului. Adică lumea virtuală va fi cât mai realistă și mai plauzibilă. Adică va fi nevoie de un nivel de detaliu vizual extrem de mare și de o interactivitate crescută. Realizarea grafică este făcută pe baza motorului folosit pentru C&C Generals, care, într-adevăr, poate să redea bătălii pe scară largă, căci exact acest lucru se va vedea în joc: conflicte între armate uriașe. Experiența emoțională a universului din Middle-Earth va fi întărită și de un AI competitiv, care s-ar putea să vă dea serios de furcă.

Sigur, vă întrebați dacă va exista și multiplayer. Va exista, dar nici măcar E3 nu i-a putut determina pe cei de la EA să spună despre ce este vorba. Probabil secretul va fi păstrat până la un moment mai apropiat de lansarea din toamna acestui an.

KotOR: The Sith Lords

# Forța să fie cu tine!

Realizarea continuării apreciatului RPG a căzut în datoria celor de la Obsidian Entertainment, majoritatea foști membri ai studioului Black Isle. În primul rând, ei au decis să utilizeze același motor grafic. Astfel că nu veți vedea mari schimbări în gameplay sau în grafică. Lupta se va desfășura la fel, în sistemul bazat pe ture, dar acum veți avea două locuri pentru a pune arme, în caz că vreți să schimbați rapid stilul de bătălie. În plus, armele pot fi dezmembrate și recompuse în unele mai puternice; vor exista mai multe posibilități de întărire a sabiei laser. Dar, cum puterea unui cavaler Jedi sau a unui Sith, în funcție de preferințe, stă în Forță, au fost introduse noi puteri: Force Sight (permite vederea prin obiecte și ziduri), Force Clairvoyance (o privire aruncată în viitor pentru a găsi ceva indicii despre misiunile următoare), Force Rage (mărește puterea loviturilor în timpul bătăliilor). Rangurilor din jocul original li se vor adăuga câteva clase Jedi "de prestigiu", cu abilități deosebite.



Desigur, tot ce se întâmplă în lumea din Republică depinde de alegerile pe care le faceți în poveste. Și, dacă tot a venit vorba de poveste, trebuie spus că aceasta se petrece la cinci ani de la sfârșitul primului KotOR; jucătorul, un Jedi exilat, se trezește amnezic, fără sabie, Forță sau arme, într-un spital dintr-o colonie minieră îndepărtată, Peragus.

Deocamdată se pare că este singurul Jedi din Univers, iar misiunea lui este să perpetueze idealurile cavalerilor luminii. Sau să le trădeze, devenind un Sith Lord. Balansul între partea întunecată și cea bună se va face prin decizii luate în timpul conversațiilor, decizii care vor influența și orientarea companionilor pe care îi puteți recruta.

PRINCE OF PERSIA 2

# Același prinț, altă poveste



Odată cu E3, Ubisoft a binevoit să dea mai multe detalii despre continuarea lui Prince of Persia: The Sands of Time, numită deocamdată Prince of Persia 2. Astfel că fanii prințișorului oriental vor impersona același personaj din jocul anterior, însă cu șapte ani mai bătrân și cu o figură mai întunecată și mai amenințătoare. Ceea ce este și normal, căci are de înfruntat o creatură teoretic nemuritoare, Dahaka, despre care se spune că are de-a face cu trasarea destinului oamenilor. Astfel că depinde de voi dacă prințul va reuși să se întoarcă în timp și să distrugă sursa nisipului care-l ajutase înainte sau va cădea pradă ghearelor lui Dahaka, care îl urmărește tocmai pentru că a făcut uz de magia întoarcerii în timp.

Motorul grafic rămâne același, doar că s-a mai lucrat un pic pentru obținerea unui aspect vizual mai lustruit, iar mediul este vizibil mai larg și mai detaliat. O schimbare binevenită este eliminarea timpilor de încărcare, astfel că nu va mai trebui să așteptați la trecerile dintre niveluri.

Prințul nostru a devenit în mod clar un războinic matur, mult mai dur în atacuri. O nouă mișcare îi permite să se apropie de inamici pe la spate, să le taie capul și apoi să le folosească leșurile drept scut împotriva altor atacuri. Crud, dar într-adevăr eficient. Noile abilități ale prințișorului nostru mai includ utilizarea unei frânghii pentru a merge pe ziduri și posibilitatea de a ataca un inamic în același timp, plus o mișcare specială pentru a putea coborî pe... draperii. Cum și AI-ul a fost îmbunătățit, veți avea nevoie de ceva mai mult ajutor armat: un atac normal cu două săbii (una eventual "împrumutată" de la inamic) utilizate simultan și un atac bazat pe mărirea temporară a vitezei cu ajutorul nisipului magic. Același nisip poate în continuare să încetinească mișcările inamicilor, în timp ce prințul își păstrează ritmul normal de acțiune.

## Grand Theft Auto: San Andreas

# Poate şi pentru PC




În buna tradiţie Rockstar, nici acest titlu nu este lansat şi pentru PC odată cu varianta pentru PS 2. Asta nu înseamnă că nu vom avea noul GTA şi pe computer, doar că se va întâmpla probabil abia la anul. Jocul urmăreşte povestea lui Carl Johnson, care pleacă din periculosul oraş San Andreas pentru a-şi face o viaţă nouă. Doar că va reveni după cinci ani pentru a descoperi cine i-a ucis mama şi pentru a scăpa de o falsă acuzaţie de crimă. San Andreas cuprinde de fapt trei oraşe, Los Santos (Los Angeles), San Fierro (San Francisco) şi Las Venturra (Las Vegas), într-un univers de şase ori mai mare decât cel din Vice City. În afară de străzile oraşului, povestea vă va purta şi pe drumuri de ţară, prin deşert şi chiar pe un munte. Cu fiecare misiune veţi învăţa o abilitate nouă, dar în afara acţiunii principale vor fi şi alte lucruri de făcut. O noutate interesantă este că, pentru a fi în formă, Carl trebuie să mănânce. Şi chiar se va îngrăşa, lucru de care ar putea râde inamicii săi în timpul acţiunii. Din punct de vedere tehnic, veţi avea parte de reflexii realiste în oglinzi, capotele maşinilor sau geamurile clădirilor.

## NFS UNDERGROUND 2

# Şi mai multe curse

Un oraş întreg vă stă la dispoziţie pentru a fi explorat, împărţit în cinci cartiere legate între ele, ce vor putea fi vizitate pe rând, pe măsură ce acţiunea înaintează. Cum maşinile sunt cele mai importante, EA a introdus o grămadă de noi opţiuni de personalizare a vehiculului, ajungând până la circa 70 de milioane de combinaţii posibile. Noi automobile marca Mitsubishi, Nissan, Toyota, Ford sau Volkswagen intră în cursele ce se vor desfăşura la fel de ilegal şi vor deveni din ce în ce mai interesante pe măsură ce descoperiţi lumea subterană a jocului. Condiţiile de condus şi pistele de curse vor fi diferite în cele cinci cartiere. De asemenea, pe lângă Circuit, Drift şi Drag, au mai fost adăugate trei moduri noi de joc, dar se pare că EA vrea să păstreze secretul asupra lor până ceva mai aproape de lansarea din toamnă.



## THE WITCHER

# Grafică de NWN

Deşi prezentat la standul BioWare, The Witcher nu este dezvoltat de aceştia, ci de polonezii de la CDProjekt. Ei folosesc o versiune modificată a motorului Aurora, utilizat prima dată de BioWare pentru cunoscutul RPG Neverwinter Nights. Proiectul este un RPG fantasy, în care personajul principal, evident, The Witcher, este un mercenar dur, antrenat din copilărie în arta războiului şi care protejează populaţia de tot felul de monştri. Desigur, contra cost. Povestea este neliniară, astfel că un drum vă poate duce spre o bătălie sângeroasă, iar altul spre o zonă unde alţi eroi sunt făcuţi praf şi monştrii nu vă bagă în seamă în mod deosebit. Acţiunea se petrece în timp real, dar poate fi oprită pentru a pregăti combouri ofensive sau defensive, realizate cu mouse-ul. Cu cât sunt mai reuşite mişcările, cu atât mai multă experienţă veţi câştiga. Deşi foloseşte motorul de NWN, The Witcher nu seamănă deloc cu el, având o grafică mai avansată, cu efecte DirectX 9. Deşi nu are deocamdată un publisher, jocul ar trebui să apară anul viitor.



## Medieval Lords

# Oraşe complet tridimensionale

Francezii de la Monte Cristo au decis să abordeze o structură mai strategică şi cu elemente militare, în locul uneia axate în special pe economie. Scopul simulatorului Medieval Lords este cucerirea întregii hărţi; veţi construi un oraş pe care îl veţi dezvolta până când veţi fi în stare să atacaţi un oraş învecinat. Şi tot aşa, pentru a deveni stăpânul absolut. O caracteristică inedită este faptul că toate clădirile din oraş pot fi rotite complet pentru a folosi cât mai bine spaţiul, atât din punct de vedere strategic, cât şi estetic. Pentru a reuşi să avansaţi, există şase aspecte de luat în considerare: apă, mâncare, linişte, sănătate, societate şi apărare. În ceea ce priveşte alimentele, jocul introduce fermele a căror formă se modifică, putând fi plasate în cele mai ciudate locuri. Apărarea se va baza pe zidurile ce înconjoară oraşul, dar şi pe armatele compuse din suliţaşi, arcaşi, infanterie uşoară şi cavalerie. Atacurile, invaziile sau revoltele vor avea efecte vizibile asupra oraşului, la fel şi creşterea nivelului de trai, exprimată prin aspectul mai bogat al caselor. Terenul 3D joacă şi el un rol important, căci fortificaţiile de pe un deal vor fi mai greu de cucerit, iar arcaşii au o rază mai largă de acţiune.

KNIGHTS OF HONOR

# Noi bătălii medievale în Europa



Dacă vreţi să faceţi carieră drept conducător al Europei medievale, Knights of Honor este jocul perfect. Strategia celor de la Black Sea Studios vă va permite să folosiţi diplomaţia, vicleşugurile şi războiul pentru a vă domina inamicii. Jocul se desfăşoară pe o hartă a Europei împărţită deocamdată în 150 de zone numite "tărâmuri". Fiecare zonă are un castel sau un oraş unde vor putea fi construite circa 50 de clădiri pentru dezvoltarea economiei şi a armatei. Fiecare tărâm este condus de un cavaler care îşi măreşte experienţa şi capătă noi abilităţi, putând ajunge până la maxim nivelul cinci. Acelaşi cavaler poate fi trimis să spioneze sau să saboteze inamicii, cu riscul însă de a fi luat prizonier.

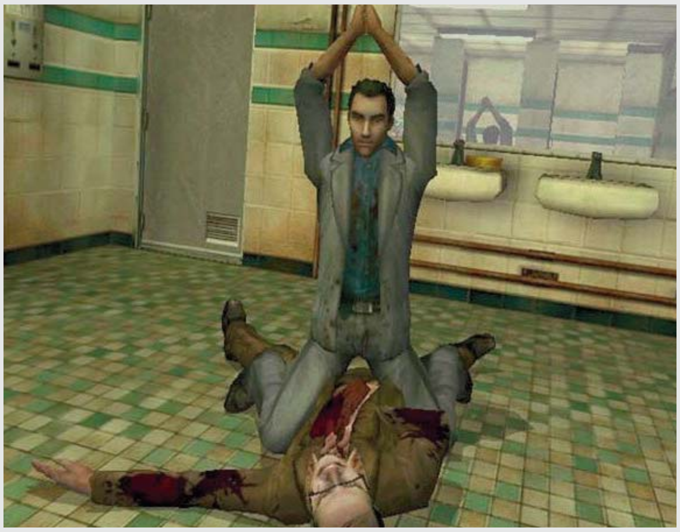
De la perspectiva de ansamblu a hărţii, jucătorul poate trece la o privire mai apropiată în timpul bătăliilor. Veţi avea la dispoziţie 25 de unităţi, de la suliţaşi şi arcaşi normali până la cavaleri teutoni sau arcaşi englezi. Puteţi folosi şi sistemul de alianţe cu zonele învecinate, cu menţiunea că aceste pacte pot fi încălcate cu uşurinţă. Nu vor lipsi nici asediile, cu toate maşinile de război implicate în acest tip de atac. Partea de multiplayer va suporta doar şase jucători simultan şi este disponibilă doar pentru secvenţele de luptă.

FAHRENHEIT

# Serial interactiv

Fahrenheit este un joc de aventură ce vă oferă posibilitatea de a fi în acelaşi timp vânător şi vânat într-o poveste de explorare, interacţiune şi confruntare cu forţe întunecate necunoscute. Fără vreun motiv aparent, oameni normali îşi ucid semenii în ceea ce par a fi crime rituale. Protagonistul nostru, Lucas, este unul dintre aceşti oameni, bântuit de viziuni ciudate şi disperat să afle ce i se întâmplă de fapt. Mai mult, el va trebui în permanenţă să fie cu un pas înaintea celor doi poliţişti care anchetează ciudatele asasinate.

Dacă până aici totul pare relativ obişnuit (pentru un joc), alte aspecte sunt mai ieşite din comun. Astfel, jucătorul va vedea desfăşurarea poveştii din perspectiva mai multor personaje, iar acţiunea va fi împărţită în episoade, ce vor fi achiziţionate separat. O idee oarecum ciudată, dar care ne imaginăm că va permite jucătorilor ce nu au agreat prima parte să economisească bani necumpărându-le pe următoarele.



Armies of Exigo

# Filme şi jocuri



Armies of Exigo este un titlu realizat de Black Hole Games, o companie recent înfiinţată sub conducerea celebrului producător (de filme) Andrew Vajna. După producţii ca seria Rambo, Total Recall, Evita sau Terminator 3, Vajna intră în lumea jocurilor cu un RTS fantasy în care luptele se vor da pe pământ, dar şi în subteran. Veţi putea alege dintre trei facţiuni: Imperiul cavalerilor, magilor şi elfilor; Bestiile, cu armate de ogri, troli şi oameni-şopârlă; The Fallen, rasa duşmană primelor două, cu singurul scop de a captura Heart of Void, un cristal cu o putere deosebită, păzit de Imperiu.

Hărţile vor conţine zone interactive, unde veţi putea distruge poduri, dinamita baraje, inunda subsolul sau săpa tuneluri subterane. Luptele se vor desfăşura şi sub pământ, prin catacombe, peşteri şi tuneluri unde tacticile vor juca un rol hotărâtor. Fiecare rasă va beneficia de o unitate specială pentru a săpa tuneluri, un miner, un demon sau un fel de vierme. În timpul luptelor, veţi putea controla maxim 200 de unităţi pe o singură hartă. Opt jucători se vor putea înfrunta în patru moduri de multiplayer: Melee, Arena, Mission şi Free-for-All.

### The Settlers: Heritage of Kings

# La joc nou, nume nou

Moștenitorul seriei The Settlers a căpătat de curând un nume, Heritage of Kings, dar și un nou aspect grafic, prin trecerea în universul 3D. Plus ceva schimbări în gameplay și în povestea ce nu mai este mitologică, ci mai mult medievală. Veți avea un personaj principal nou, Dario, care se pare că și-a pierdut regatul și acum trebuie să și-l recapete din mâinile unui tiran. Ușor de zis, dar destul de greu de făcut, căci va trebui să adunați patru tipuri de resurse (fier pentru arme, piatră pentru construcții, sulf pentru alchimie și argint) și să construiți circa 70 de clădiri pentru 40 de tipuri de creaturi.

De-a lungul celor 20 de scenarii din joc, veți putea alege și calea războiului pentru a vă îndeplini misiunile, război susținut de trupe de arcași, sulițași, cavaleri și artilerie. Totuși, în loc să mai antrenați aceste unități, veți antrena direct liderii, care vor recruta apoi trupele din barăci. În plus, unitățile de "eroi" vor poseda abilități speciale: de exemplu, un Pilgrim este deosebit de priceput în explozibili, iar Dario are un șoim pe care îl poate trimite în misiuni de explorare. Recuperarea regatului lui Dario însă mai trebuie să aștepte până la lansarea din iarnă a jocului.

### PARIAH

# Nuclee de energie

Un paria este o persoană pe care nimeni nu o suportă. Este și cazul protagonistului jocului celor de la Digital Extremes, doctorul Jack Mason. Dependent de droguri și nepăsător față de lumea apocaliptică din jurul său, Jack este totuși trimis să o însoțească pe Karina, o femeie implicată în niște experimente de natură dubioasă. Când nava lor se prăbușește și în mediu este eliberat un virus fatal, doctorul nostru se trezește cu ceva arme în arsenal și cu misiunea de a opri în maxim 16 ore răspândirea bolii. Veți avea astfel ocazia să utilizați arme normale, ca mitraliera, pușca de vânătoare sau lansatorul de grenade, dar și puști cu plasmă sau Titan's Fist, un instrument ce produce o explozie de genul Hiroshima, dar la o scară mai mică. Dacă nu aveți preferințe pentru o anumită armă, puteți folosi nuclee de energie pentru a o transforma. De asemenea, aceste nuclee de energie (numite WEC) pot fi utilizate pentru bonusuri de viață și armură, ca și pentru mărirea vitezei de mers. Pentru partea de multiplayer, jucătorii vor avea la dispoziție modurile de Deathmatch, Capture the Flag și Siege, alături de un al patrulea mod, asemănător cu cel de Onslaught din UT 2004.



### PARAWORLD

# O lume dispărută



Prin intermediul celor de la Sunflowers, lumea RTS-urilor se mută în preistorie, într-un univers unde coexistă oameni și animale dispăruți de milenii. În campania de single player, veți conduce pe rând destinele a trei triburi (nordic, asiatic și african), care au în frunte eroi de tipul celor din Warcraft 3. Evident, fiecare rasă are trăsături specifice, iar unitățile vor câștiga experiență în lupte, devenind mai puternice. Ineditul din Paraworld constă însă în posibilitatea de a captura și dresa dinozauri și alte animale preistorice. Circa 50 de specii diferite, dintre care 40 de tipuri de dinozauri, vă vor sta la dispoziție pentru a deveni parte componentă a armatelor. Numărul de unități va fi însă limitat la maxim 50, pentru ca luptele să nu devină un amestec incoerent de trupe. Cele 20 de lumi ale jocului sunt realizate cu o grafică deosebită, pentru care, de altfel, producătorii au obținut și un premiu, Animago Award. Paraworld are și o parte de multiplayer, cu trei moduri de joc în rețeaua locală sau pe Internet, pentru maxim opt jucători.

### Snowblind

# Experimente militare

Jocul celor de la Crystal Dynamics are ca protagonist un soldat modificat genetic, implicat într-o misiune ce se petrece în timpul unui război civil ce a cuprins întreaga Chină. Cu circa 24 de arme în arsenal, veți avea de depășit două tipuri de misiuni: război total sau atac inteligent. Adică ori omorâți tot ce mișcă, ori doar inamicii care vă stau cu adevărat în cale. Veți avea sub control o mică echipă de atac ai cărei membri, pe măsură ce rezolvă misiunile, își pot îmbunătăți armele. Cum protagonistul este un soldat modificat genetic, el are abilități experimentale, cum ar fi crearea de furtuni electrice, folosirea viziunii de noapte sau în infraroșu și utilizarea unui laser special cu care să tragă prin ziduri. Și mai avem ceva care sună interesant: Slow Time, adică încetinirea timpului, pentru a prinde și arunca înapoi o grenadă inamică; apoi timpul revine la normal și puteți vedea grenada explodând. Pentru protecția personală veți putea folosi un scut portabil din plasmă numit Riot Wall. Lumea jocului va fi complet destructibilă, iar sistemul de fizică este complet integrat pe un motor creat special pentru acest titlu. Online, Snowblind va suporta maxim 16 jucători simultan, în moduri ca Deathmatch sau Team Deathmatch.



# ARTA IN JOCURI

## WORKSHOP DE GRAFICA

**Doi veterani ai industriei jocurilor vorbesc despre noua generaţie de artişti, Black Isle Studios, Rembrandt, continuări, importanţa anatomiei şi despre oamenii verzi**

SĂ LĂSĂM PATRIOTISMUL DEOPARTE pentru o clipă şi să fim sinceri: industria jocurilor din România nu este un subiect extraordinar de interesant. De fapt, abia se poate spune că există. Sunt exact două companii care chiar au lansat jocuri pe piaţă: Funlabs, producătorul unui număr destul de mare de jocuri cu preţ redus, publicate de Activision Value, şi ExoSyphen Studios, responsabil pentru două simulatoare de hacking decente, dar ţinând de o nişă destul de mică. În afară de aceste două companii, mai există AMC Creation, care lucrează la un RTS "revoluţionar" de o mulţime de ani, Quad Software, care încearcă să pătrundă pe şi aşa prea aglomerata piaţă a MMORPG-urilor cu Mourning (care se numea iniţial Realms of Torment), şi o mână de echipe dotate cu entuziasm din belşug, dar sărace în alte resurse.

Totuşi, situaţia nu este atât de rea. Gigantul francez Ubisoft are în Bucureşti un studio destul de mare care, deşi nu a lansat încă nici un titlu de calibru mare, a contribuit într-o formă sau alta la multe dintre succesele de dată recentă ale companiei. În momentul de faţă, studioul din România lucrează la Chess Master X şi Silent Hunter 3, după ce Ubisoft a anulat un alt joc cu submarine, Harpoon 4. Nici despre aceste două titluri nu se poate spune că sunt dintre cele care vor dărâma topurile, dar măcar există speranţe că vor fi reprezentanţi reuşiţi ai nişelor din care fac parte. Şi, în orice caz, Ubisoft depune eforturi pentru a-şi ajuta angajaţii să se îmbunătăţească. Unul dintre aceste eforturi a fost un workshop ţinut de doi dintre cei mai respectaţi artişti din industrie, Jason Manley şi Andrew Jones (trebuie precizat că termenul de "artist" în domeniul jocurilor se referă la graficieni). Deşi ţinta principală erau angajaţii Ubisoft, la eveniment au mai fost invitaţi şi câţiva tineri graficieni talentaţi şi reprezentanţi ai presei. Desigur, noi nu putem fi consideraţi artişti nici în sensul cel mai larg al cuvântului, dar am considerat că ar putea fi interesant, şi nu ne-am înşelat, deşi subiectul principal a fost arta, şi nu jocurile. A contat mult şi faptul că cele două personaje principale sunt oameni foarte interesanţi, care nu au nici o reţinere în a-şi împărtăşi experienţele.



Cea mai mare parte din timp Andrew a desenat, iar Jason a oferit explicaţii

Pentru jucătorii de PC, numele lui Jason Manley are şanse să fie mai cunoscut, pentru că el a lucrat la Black Isle, la titluri ca Icewind Dale sau Baldur's Gate. Mai târziu s-a mutat la Troika Games, unde a realizat concept art pentru Vampire the Masquarade: Bloodlines, iar acum are propria companie, Massive Black. Foarte interesant este că el a

început să studieze în mod serios pictura doar la vârsta de 20 de ani și s-a angajat în domeniu când avea 25 (acum are 31), după ce a avut diverse slujbe care mai de care mai ciudată, cum ar fi transportatul de pește în Alaska. Consideră că a ajuns atât de departe atât de repede pentru că a muncit foarte mult și a insistat în timpul prezentării asupra faptului că oricine poate să deseneze, dar trebuie să fii dispus să depui eforturi considerabile pentru a te perfecționa. Și atunci când spune "eforturi considerabile" vrea să spună că trebuie să muncești fără încetare.

Andrew Jones a lucrat și el la Black Isle pentru o scurtă perioadă de timp, dar, simțind că nu mai poate suporta viața într-un mare oraș, a plecat și a petrecut câțiva ani călătorind prin Europa și pictând (vedeți, Europa este un teritoriu foarte exotic pentru americani). Mai târziu, el s-a angajat la Retro Studios, un producător american deținut de Nintendo. Acolo a lucrat la unul dintre cele mai reușite jocuri ale ultimilor ani, Metroid Prime (un FPS exclusiv pentru GameCube, care a strâns un număr impresionant de premii din partea criticilor). Andrew este genul de om care poartă întotdeauna cu sine un caiet de schițe în care desenează în fiecare clipă liberă pe care o găsește fie oameni pe care îi întâlnește, fie produse ale propriei imaginații. În plus, el își face un autoportret pe zi, pentru a-și perfecționa încontinuu tehnica și pentru a-i ajuta pe alții să facă același lucru (autoportretele sunt expuse pe site-ul www.conceptart.org).

Cei doi fac parte din comunitatea ConceptArt.org, ale cărei baze le-au pus alături de alți câțiva artiști, pentru a putea învăța unii de la alții. ConceptArt.org încearcă să ajute atât tinerii care au nevoie de sfaturi, cât și profesioniștii pentru care nu este ușor să găsească oameni de același nivel cu ei, care să le ofere păreri despre lucrările lor. Dar, oricât de util ar fi Internetul, el nu poate înlocui complet cursurile ținute de oameni în carne și oase. Jason, Andrew și alți doi membri ai comunității ConceptArt.org, Coro Kaufman și Kevin Llewellyn, au organizat de curând un workshop de patru zile în Amsterdam, care a fost urmat de cel din București, mai scurt, dar nu mai puțin interesant.



**➲ Monstru desenat de Andrew Jones în timpul călătoriei, folosit la workshop ca exemplu al modului în care se construiesc luminile și umbrele**



**➲ Artwork realizat de Jason Manley pentru Vampire the Masquarade: Bloodlines**

Prima parte a fost destul de simplă, cei doi începând prin a prezenta Corel Painter 7, programul pe care îl consideră cel mai bun pentru desenat. Deși folosesc și Photoshop pentru prelucrarea imaginilor, ei consideră că Painter, în ciuda unor bug-uri foarte neplăcute (blocări, salvări corupte etc.), nu are rival atunci când vine vorba despre desenatul cu o tabletă grafică. După această prezentare, cei doi au început să arate unele dintre lucrările lor și să explice câteva dintre aspectele elementare ale domeniului lor. De exemplu, istoria artei și creațiile maeștrilor trecutului sunt la fel de folositoare pentru cineva care lucrează într-un mediu digital ca și pentru artiștii tradiționali. De asemenea, cunoașterea anatomiei este vitală pentru a putea desena oameni (pare banal, dar mulți ignoră acest lucru și asta se vede; Andrew, pe de altă parte, a participat și la disecții pentru a putea înțelege corpul uman mai bine).

Workshop-ul a început cu adevărat atunci când Andrew s-a apucat să explice procesul de creare a unui concept. Ideea nu este pur și simplu de a desena ceva interesant, ci de a înțelege bine subiectul. Ca exemplu, el a arătat armura personajului principal din Metroid Prime, al cărui aspect este foarte exotic, dar are o explicație pentru toate elementele sale (sferele de pe umeri, de exemplu, fiind motoare ce ajută la manevrarea costumului, care este foarte greu).

Apoi discuția a trecut la teoria culorilor, Andrew continuând să deseneze și Jason oferind explicații. Această parte a semănat aproape cu o demonstrație paranormală, Jason încercând să ne arate cum lumina își schimbă culoarea dintr-un punct în altul. Ea pare peste tot la fel doar pentru un observator superficial, dar un privitor atent poate vedea că într-o singură cameră există o mulțime de nuanțe, care, dacă sunt folosite, pot face un desen să arate mult mai natural. Apoi el a demonstrat un alt efect simplu, dar ignorat de mulți: aceeași culoare arată diferit, în funcție de culorile care o înconjoară. De exemplu, culoarea pielii umane nu poate fi



➲ **Unul dintre artwork-urile realizate de Jason Manley la Black Isle, pentru un proiect care nu a văzut niciodată lumina zilei**

obţinută fără a adăuga şi ceva nuanţe de verde, deşi am fi tentaţi să spunem că nu există nici un pic de verde în culoarea oamenilor. Dar există, deşi în această privinţă sunt nevoit să mă bazez pe spusele lui, abilităţile mele limitate nefiind, din păcate, suficiente. De altfel, Andrew spunea că nici el nu a observat acest lucru până când nu i-a spus Jason, după care a fost şocat când a început să vadă verdele din toţi cei din jur.

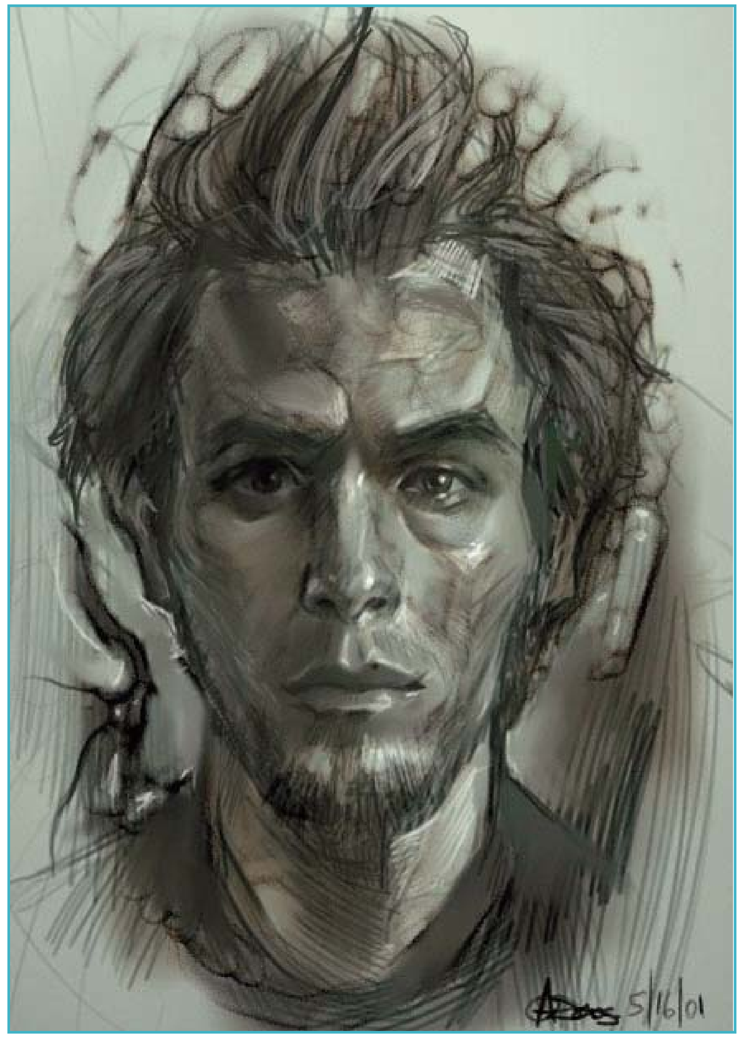
La final, am avut parte de o demonstraţie pe viu, a cărei victimă a fost Andrei Fântână, fostul redactor-şef al defunctei reviste Game Over, actualmente designer la Ubisoft (şi responsabil pentru organizarea evenimentului). În nu mai mult de douăzeci de minute, Andrew a realizat un portret detaliat şi colorat cu multă atenţie, pornind de la zero. Iniţial părea că este ceva greşit în reprezentarea ochilor, dar mai târziu am realizat că Andrei se uita puţin în sus (a luat totul foarte în serios şi nu s-a mişcat nici un pic), ceea ce dădea ochilor săi acel aspect neobişnuit. La final, nu am putut să nu fiu impresionat.

Deşi se făcuse deja târziu şi cei de la Ubisoft aveau nevoie de cei doi pentru a le oferi sfaturi în privinţa jocurilor la care lucrau, am reuşit la final să obţin şi un interviu cu Jason Manley. Ca întregul eveniment, interviul a trecut de la un subiect la altul destul de repede şi am ajuns să discutăm despre o mulţime de lucruri, de la soarta Black Isle la Battlefield Vietnam şi companiile pe care el le admiră cel mai mult (Bungie, pentru organizare şi calitatea level design-ului, şi Blizzard, pentru atenţia cu care îşi finisează jocurile). Ce urmează nu este o transcriere fidelă a discuţiei, ci o variantă mai condensată a ei, începând cu întrebările legate de artă şi încheind cu cele, poate mai relevante pentru noi, legate de Interplay, Black Isle şi noua companie a lui Jason.



➲ **Sigla Icewind Dale II, realizată de Jason Manley. Deşi are o dimensiune foarte mică în joc, cantitatea de detalii de pe fundal este remarcabilă**

**XPC: În timpul prezentării, aţi ţinut un discurs foarte impresionant despre importanţa muncii şi a desenatului după natură. În afară de asta, este foarte greu pentru cineva ca mine, fără experienţă în domeniu, să expună cele mai importante aspecte ale prezentării. Aţi putea să sumarizaţi pentru noi aceste aspecte (presupunând că se poate pune o prezentare de opt ore în doar câteva cuvinte)?**



➲ **Unul dintre numeroasele autoportrete ale lui Andrew Jones**

**J.M.:** Ha, ha! Nu am vrut decât să deschidem minţile oamenilor la ideea că studiul artei tradiţionale, aşa cum se face el de sute de ani, este valabil şi pentru arta din jocurile viitorului. La urma urmei, jocurile pot, într-o anumită măsură, să copieze realitatea. Un artist care studiază natura poate crea mai bine în domeniul său, fie că este vorba despre ceva stilizat sau ceva foarte realist. Am vrut să le arătăm celor care nu au fost expuşi la pictura tradiţională de unde vine arta noastră. Maeştrii trecutului au descoperit deja toate aceste lucruri. Nu aş fi în România astăzi dacă nu aş înţelege istoria artei şi nu aş avea abilitatea de a înţelege aspectul vizual al lumii din jurul meu.

**XPC: Unul dintre exemplele oferite a fost Rembrandt, pe care l-aţi menţionat de mai multe ori. La fel şi Monet. Care dintre vechii pictori credeţi că reprezintă exemple bune pentru tinerii artişti şi ce au de învăţat de la ei?**

**J.M.:** Artiştii trebuie să cunoască tot trecutul. Ei trebuie să-şi respecte originile, să înţeleagă de unde vine arta şi ce o face extraordinară. În acest fel vor avea mult mai mult succes în ceea ce fac.

**XPC: Ce credeţi despre noua generaţie de artişti? Suntem impresionaţi de realizările unor tineri, cum este un modelator 3D de numai 18 ani pe care l-am intervievat de curând. Există o nouă specie, una care a fost obişnuită cu tehnologia încă de la naştere?**

**J.M.:** Nu aş merge atât de departe, încât să spun că este vorba despre o nouă specie, dar noua generaţie nu este legată de modul în care se făceau lucrurile înainte. Ea vede cum se pot face lucrurile în viitor. Asta deschide multe noi posibilităţi pentru jocuri şi viitorul jocurilor.

**XPC: Unul dintre subiectele pe care le-aţi atins în timpul prezentării este o sursă de îngrijorare pentru mine. Există o tendinţă foarte puternică de a imita lucrurile care au cel mai mare succes în momentul de faţă, ceea ce face totul să arate la fel. Nu ne-am săturat de elfi şi îmbrăcăminte ca cea a personajelor din Matrix?**
**J.M.:** Ba da, cu siguranţă. Este ca şi cu mâncarea. Chiar dacă mâncarea mea preferată ar fi pizza, după câteva luni în care nu aş mânca decât asta, cu siguranţă că mi-aş dori orice altceva. Dar nu sunt artiştii de vină. Companiile încearcă din ce în ce mai mult să evite riscurile, preferând lucrurile care au dovedit că funcţionează.

**XPC: Totuşi, majoritatea marilor succese au fost idei originale, nu?**
**J.M.:** Da. Dar este greu să convingi investitorii de asta. O continuare costă de două ori mai puţin decât primul joc, pentru că reutilizează elemente din el, dar face la fel de mulţi bani. De aceea vedem atât de multe continuări. Noi, la Massive Black, lucrăm şi la un proiect al nostru, care este unul original, dar nu avem nici o garanţie că va fi profitabil. Îl facem pentru noi şi câştigăm bani lucrând în paralel pentru alte companii. Nu ştiu dacă un publisher va fi interesat de el, dar chiar vreau să îl văd finalizat. În momentul de faţă facem totul exact aşa cum credem că ar trebui să fie făcut. Pur şi simplu vrem să realizăm un joc care să ne placă.

**XPC: Cu ce se ocupă Massive Black?**
**J.M.:** Principala noastră ocupaţie este producerea de concept art, modele 3D, animaţii şi secvenţe cinematice pentru alte companii, atât din industria jocurilor, cât şi din cea a filmului. În acest moment lucrăm la mai multe proiecte de mare calibru, pentru companii foarte importante.

**XPC: Ce credeţi despre folosirea Internetului ca mediu de distribuţie pentru jocuri? În cazul în care finalizaţi jocul, dar nu găsiţi un publisher, aţi folosi sistemul shareware? Sau unul mai complicat, cum este Steam?**
**J.M.:** Cred că Internetul este doar o mică parte din ceea ce asigură succesul unui joc. Va reprezenta o parte importantă din strategia noastră de marketing, dar nu ne vom limita doar la asta. Vom termina jocul pe cont propriu, dacă este nevoie. Echipa noastră este compusă din oameni cu o bogată experienţă în producerea unor titluri de succes şi nu am nici un dubiu că vom reuşi să distribuim jocul într-o manieră profesională.

**XPC: Ne puteţi spune ce a mers prost la Interplay? Este Titus (compania franceză care a achiziţionat Interplay - n.r.) de vină?**
**J.M.:** Nu este de vină o singură persoană. Nu pot spune foarte multe despre asta, dar pot spune că totul a fost bine multă vreme, apoi au fost luate câteva decizii greşite. Dar toţi membrii echipei de producţie s-au străduit să facă ceea ce era mai bine. Şi cred că pierderea relaţiei cu Bioware nu a fost deloc un lucru bun. Interplay şi Bioware colaboraseră la multe titluri de succes până atunci.

**XPC: A fost insuccesul financiar al unor jocuri, ca Planescape Torment, problema?**
**J.M.:** Torment nu s-a vândut aşa cum ar fi meritat, dar nu a fost un eşec. A vândut peste 350.000 de copii la vremea respectivă, suficient încât să fie profitabil. Şi sunt convins că aduce bani chiar şi în ziua de azi, pentru că încă se mai vinde.

**XPC: De ce credeţi că a avut un succes atât de limitat? Au fost problemele tehnice de vină?**
**J.M.:** Nu. Mai curând a fost nişa cam mică în care se încadrează universul Planescape, faţă de cele mai cunoscute, ca Forgotten Realms. Mie mi-a plăcut foarte mult acel joc. Era foarte bine scris şi profund. Din păcate, acest lucru a făcut ca el să conţină foarte mult text, ceea ce a îndepărtat jucătorii mai superficiali. Pentru fanii genului RPG însă, era exact ce îşi doreau. BIS a încercat întotdeauna să-i mulţumească în primul rând pe jucătorii pretenţioşi, nu pe cei ocazionali.

**XPC: Este piaţa genului RPG mai restrânsă decât a altor genuri?**
**J.M.:** Mă tem că da. Dar nu este chiar atât de mică. Bioware a reuşit să vândă milioane de copii ale jocurilor sale.

**XPC: Regretaţi dispariţia Black Isle?**
**J.M.:** Da, foarte mult. În afară de propria mea companie, a fost cel mai plăcut mediu în care am lucrat vreodată. Erau foarte mulţi oameni talentaţi acolo şi, în afară de asta, eram cu toţii prieteni.

**XPC: Într-adevăr, suficient de mulţi oameni talentaţi, încât să poată crea mai multe companii.**
**J.M.:** Da. Există Troika Games, care lucrează acum la Vampire the Masquarade: Bloodlines, noua companie a lui Brian Fargo, InXile, şi Obsidian, în care am foarte multă încredere (Obsidian lucrează acum la Knights of the Old Republic 2 - n.r.). Şi, desigur, este Massive Black, fondată tot din foşti membri Black Isle.

**XPC: Ce fel de jocuri preferaţi? Ce jucaţi acum?**
**J.M.:** În ultima perioadă am fost captivat de Battlefield Vietnam. Un alt joc cu care am petrecut mult timp jucând multiplayer este Command&Conquer Generals. Aş vrea să joc un RPG bun, dar nu sunt foarte multe. Probabil că o să încerc Knights of the Old Republic, nu am apucat încă. Aş vrea să existe mai multe RPG-uri totuşi.

**XPC: Nu sunteţi singurul.**

*Bogdan Bridinel*



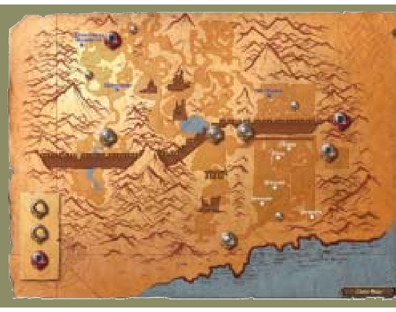
➲ **Portretul lui Andrei Fântână, aşa cum a arătat el la final**



➲ **Andrew Jones îi face portetul lui Andrei Fântână, care se străduişte să rămână complet nemişcat**

# GUILD WARS





## O POSIBILA REVELATIE IN DOMENIUL MMORPG SI UNA DIN PRIMELE SURPRIZE ALE ANULUI

### INTERACTIUNE

- fără taxă lunară
- downtime zero
- mecanică de joc foarte eficientă
- 6 profesii: warrior, ranger, monk, elementalist, necromancer, mesmer
- campanii solo şi multiplayer, cooperative şi adversative

### Producator: ArenaNet

Nucleul dur al ArenaNet este format din trei "dezertori" de la Blizzard: Mike O'Brien, Patrick Wyatt şi Jeff Strain. Poate că numele nu vă spun nimic, aşa că mă simt nevoit să aduc câteva precizări: Mike O'Brien a fost creatorul şi arhitectul Battle.net şi programator principal la Starcraft şi Diablo, precum şi programator la Warcraft II. O'Brien este responsabil şi pentru engine-ul 3D al Warcraft 3. Patrick Wyatt a fost programator principal la Battle.net şi a scris codul de multiplayer pentru Starcraft, Diablo şi Warcraft II. Jeff Strain a fost lider de echipă şi programator principal pentru World of Warcraft, ceea ce este mai mult decât suficient.

ArenaNet este un subsidiar al NCSoft, compania responsabilă pentru alte două MMORPG-uri interesante: Lineage 2 şi City of Heroes. Abordarea ArenaNet este însă diferită de cea a companiei-mamă. Ei nu vor să se integreze în trend-ul de MMORPG-uri cu taxă lunară. Tot ce trebuie plătit este costul jocului şi al eventualelor pachete de expansiune. Restul este gratuit.

DATA APARITIEI: TOAMNA 2004

- PRODUCĂTOR: ARENANET
- PUBLISHER: ARENANET
- DISTRIBUITOR: N/A
- WEB: WWW.GUILDWARS.COM

ACEST ARTICOL ESTE DEDICAT ÎN principal celor care au pierdut ocazia de a juca Guild Wars gratuit în perioada E3 (12-14 mai). A fost o metodă interesantă de promovare a unui joc MMORPG şi una care s-a bucurat cu certitudine de succes. Mai ales în condiţiile în care, într-o mişcare surprinzătoare, ArenaNet a dat drumul serverelor cu o zi mai devreme. Probabil ca o măsură de siguranţă, în sensul că, dacă ar fi existat probleme, ar fi putut să spună "da, avem probleme, dar în mod normal ar fi trebuit să dăm drumul jocului de-abia mâine". Dar Guild Wars nu a avut probleme, dovedindu-se în mod surprinzător mai fiabil şi mai stabil în stadiul alpha decât multe alte jocuri care sunt deja finalizate şi încasează şi taxă lunară de la jucători.

Cei care nu se găseau în posesia unei legături broadband la Internet au avut o mică surpriză, în sensul că installer-ul de la Guild Wars are mai puţin de 100kb. Jocul se transferă în întregime de pe Internet, în regim de streaming. În principiu, acest lucru nu ar trebui să îi îngrijoreze pe cei cu legături prin cablu, dar cei cu dial-up ar trebui să îşi cam ia gândul de la joc. Faptul că jocul transferă doar datele de care ai nevoie, atunci când ai nevoie de ele, se poate dovedi deopotrivă o binecuvântare şi un blestem. Binecuvântare, pentru că se reduce cantitatea de date transferată la un moment dat între player şi server, şi blestem, pentru că atunci când intri într-o zonă pentru prima oară ceilalţi jucători care au transferat-o deja trebuie să aştepte după tine.

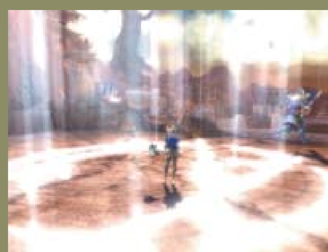
Din punctul de vedere al mecanicii de joc, Guild Wars se situează în eşalonul de vârf al MMORPG-urilor, promovând sistemul de instanţiere a misiunilor sau aşa-numitele "lumi paralele", care va constitui cu siguranţă un trend anul acesta şi în anii ce vor urma. Practic, misiunile solo şi misiunile cooperative sunt detaşate de lumea de joc, interacţiunea masivă dintre jucători petrecându-se în oraşe şi outpost-uri (locurile în care aşteptaţi pentru a forma o echipă cu care să intraţi într-o misiune). Chiar şi acestea din urmă sunt împărţite în districte, astfel că, deşi arată identic, zonele sunt diferite şi personajele dintr-una nu pot interacţiona cu cele dintr-alta "vecină". Pentru jucătorii de MMORPG tradiţionali acest lucru poate părea o blasfemie, dar asigură o distribuţie flexibilă a încărcării cu jucători a serverelor şi un gameplay cu nimic mai prejos decât cel din MMORPG-urile clasice. Ba chiar aş putea spune că mi se pare superior. Sistemul de looting este şi el atractiv, obiectele provenite de la inamici fiind "rezervate" pentru un anumit jucător din grup. Dacă acesta nu le ia într-o anumită perioadă de timp, ele pot fi ridicate de oricine. Numărul de obiecte este destul de mic în alpha, majoritatea fiind de test. Personajele au fost blocate la nivelul 15 dual-class pe perioada testului de la E3, iar armele şi armura cu care porniţi sunt mult peste majoritatea obiectelor ce puteau fi găsite pe parcursul jocului. Crafting-ul era funcţional, dar rezultatele nu au fost foarte satisfăcătoare, cel puţin în cazul meu. Am lăsat mai la urmă grafica, pentru că, fiind jucător de modă veche, preţuiesc mai mult adâncimea unui joc, senzaţia de imersiune şi mecanica de joc propriu-zisă decât grafica. Acestea fiind spuse, vă asigur că grafica din Guild Wars depăşeşte cam tot ce am văzut până acum, cu excepţia World of Warcraft. Şi chiar şi World of Warcraft ar fi rămas de căruţă dacă Guild Wars ar fi mers pe o linie mai originală, cu mai multă personalitate, în loc să amestece elemente din Dungeon Siege, Sacrifice, Soul Reaver şi King's Quest 8, reflectând proiectele anterioare la care au lucrat artiştii. Dar bogăţia de detalii, blur-ul subtil şi o miriadă de alte efecte speciale îi vor mulţumi cu siguranţă chiar şi pe cei mai cusurgii dintre voi. Campania solo nu mi s-a părut foarte diferită de gameplay-ul din Dungeon Siege, dar acesta nu este deloc un lucru rău. Dar, fiind un MMORPG, Guild Wars se dezlănţuie cu adevărat în multiplayer. Misiunile cooperative (doar de patru jucători în alpha) sunt un deliciu atunci când nimereşti coechipieri capabili şi care ştiu ce înseamnă să joci în echipă. Sistemul de colectare a coechipierilor în outpost-uri ar mai putea fi îmbunătăţit, dar este destul de bun şi în momentul de faţă. Cu toate acestea, nu prea ai de unde să ştii când un necunoscut pe care l-ai luat în grup pentru că aveai nevoie de un monk te va abandona şi va ieşi din joc, lăsându-te fără suport în mijlocul unei bătălii dificile. Dar în momentul în care sistemul de ghilde va fi implementat, aceste situaţii vor deveni probabil din ce în ce mai rare. Pe partea adversativă, puteţi juca misiuni care pot fi definite ca echivalentul fantasy al team deathmatch, capture the flag şi king of the hill. Din nou, foarte atractive, atâta timp cât jucaţi cu cineva care ştie ce se întâmplă şi are spirit de echipă. Jocul creează dependenţă, şi asta este cel mai important. Dar, având în vedere că producătorii îşi menţin decizia de a nu instaura o taxă lunară, această dependenţă le va aduce un număr foarte mare de jucători dedicaţi. Pe de altă parte, nu ştiu cum va reacţiona marea masă de jucători (numărul de districte a crescut de la 3 în prima zi la aproape 30 în ultima) când evenimentul "E3 for Everyone" se va încheia. Ştiu că eu, unul, voi avea mari regrete şi îmi va fi greu să mă întorc la jocurile banale de până acum.

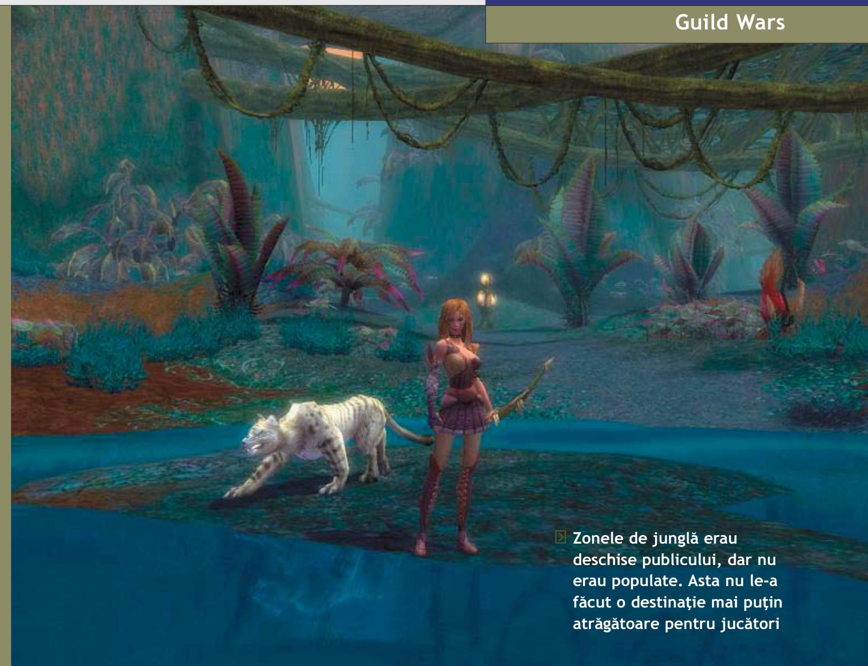
*Adrian Dorobăţ*

MMORPG









Zonele de junglă erau deschise publicului, dar nu erau populate. Asta nu le-a făcut o destinaţie mai puţin atrăgătoare pentru jucători





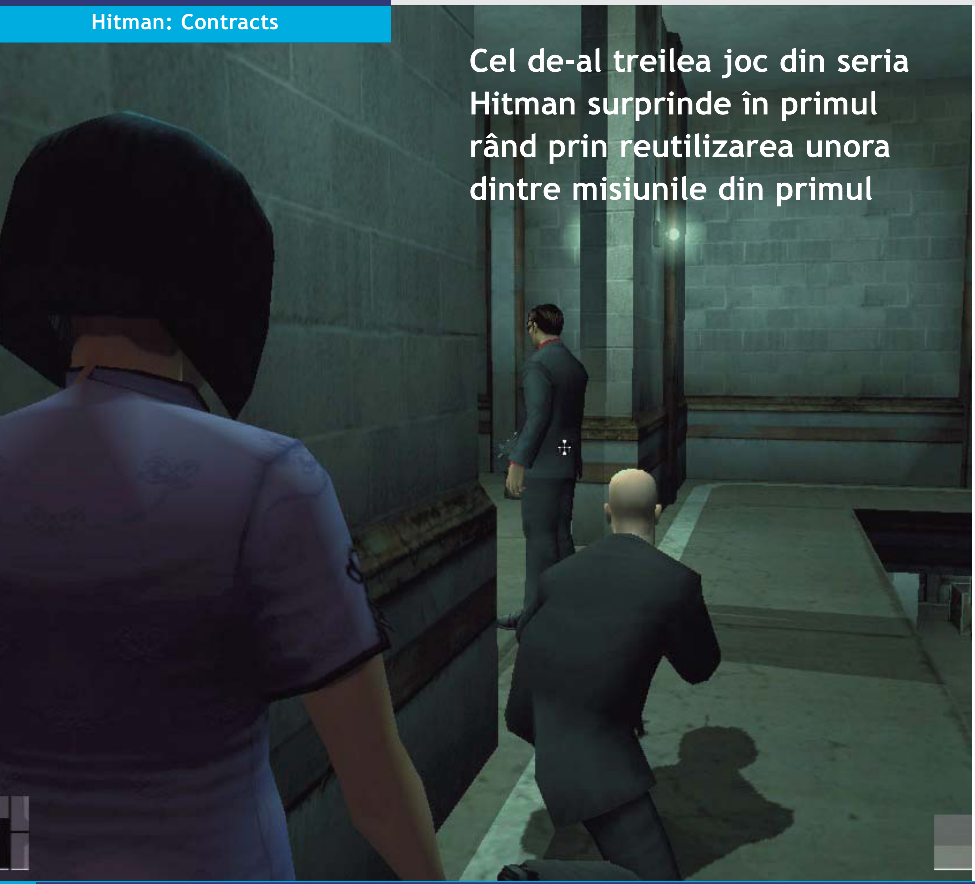

În ultima zi de E3, producătorii ne-au făcut o surpriză şi au introdus grifoni. O surpriză plăcută, evident



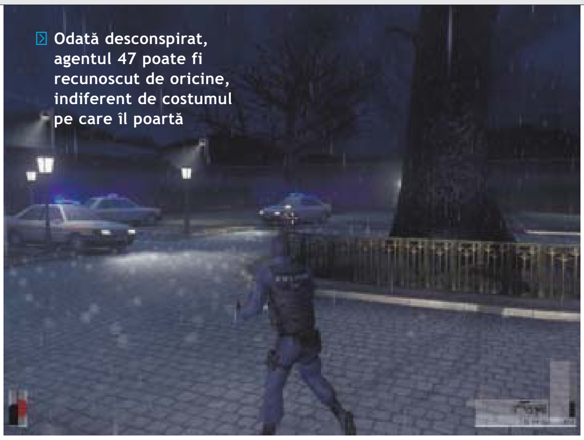

Unul dintre puţinii monştri care au fost spawnaţi spre final în zonele de junglă. Impresionant, nu?




În toiul bătăliilor lucrurile încep să se încingă puţin. Uneori devin de-a dreptul înflăcărate



Cel de-al treilea joc din seria Hitman surprinde în primul rând prin reutilizarea unora dintre misiunile din primul



Odată desconspirat, agentul 47 poate fi recunoscut de oricine, indiferent de costumul pe care îl poartă



Elementul de surpriză s-a pierdut. Acum nu mai rămâne decât varianta măcelului

**PREŢ:** 33.3€ • **PRODUCĂTOR:** IO INTERACTIVE • **PUBLISHER:** EIDOS • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.HITMANCONTRACTS.COM

# HITMAN: CONTRACTS

## Gloanţe, sânge şi vreme proastă

### INTERACTIUNE

- 12 misiuni, dintre care jumătate sunt versiuni refăcute ale unora dintre misiunile din Hitman: Codename 47
- coloană sonoră compusă de acelaşi genial Jesper Kid, responsabil şi pentru muzica din celelalte jocuri de la IO Interactive

### SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 800MHz
- **Memorie:** 256MB
- **Video:** 32MB

### JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

**UNEORI, SĂ ÎNŢELEGI DE CE UN JOC** îţi face plăcere nu este tocmai uşor. Aşa-numitele criterii obiective, cum ar fi calitatea graficii sau gradul de şlefuire a aspectelor tehnice, nu reprezintă nimic atunci când ai în faţă un joc bine realizat, dar lipsit de inspiraţie (ca Empires: Dawn of the Modern World) sau unul plin de probleme care mai de care mai ciudată, ce compensează însă prin personalitate. Un astfel de caz - fascinant, dar dătător de mari dureri de cap - a fost, la vremea lui, şi Hitman: Codename 47. El punea jucătorul în pielea unui asasin care trebuia să elimine anumite personaje, neimpunându-i nici o restricţie în privinţa modului în care făcea asta. Gradul foarte mare de libertate cauza însă şi numeroase probleme, în multe situaţii jucătorii simţindu-se derutaţi şi nesiguri de ceea ce trebuia să facă.

Acest caracter dual se manifesta şi în cazul altor calităţi ale jocului. Lipsa posibilităţii de a salva crea o continuă stare de tensiune, dar şi o frustrare fără margini atunci când o misiune trebuia reluată în întregime din cauza unei mici probleme. Posibilitatea de a folosi o deghizare, care stătea la baza întregului joc şi oferea multe posibilităţi interesante, era implementată într-un mod foarte nerealist, care a stârnit multe contestaţii (asasinul alb, înalt şi chel nu provoca suspiciunile nimănui, indiferent dacă era într-un club populat exclusiv de mafioţi chinezi sau într-o tabără de traficanţi de droguri mexicani). Chiar şi grafica, foarte spectaculoasă, era compensată de cerinţe de sistem pe măsură, ce aveau darul de a mai scădea din entuziasm.

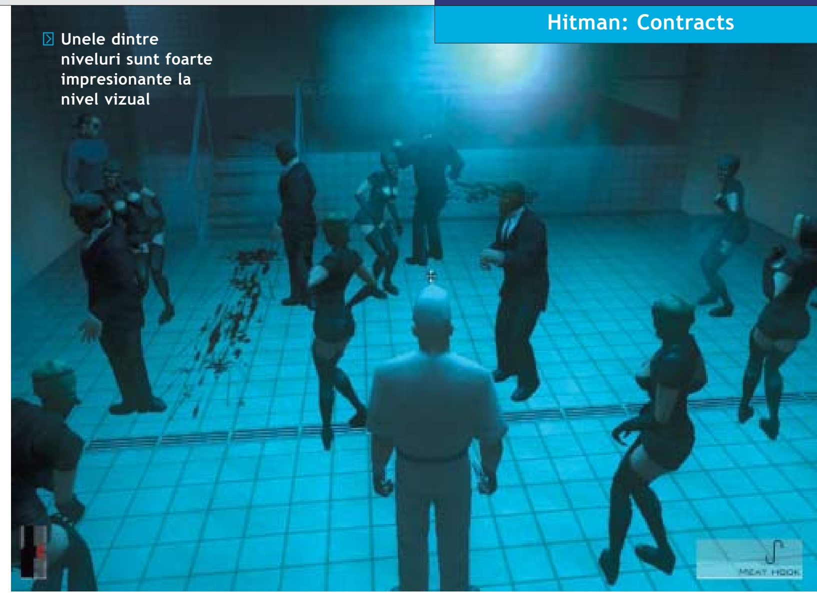
De aceea, Hitman 2: Silent Assassin, ceva mai solid din punct de vedere tehnic, mai realist, mai liniar şi, nu în ultimul rând, ceva mai uşor, a fost lăudat de toată lumea ca fiind o versiune îmbunătăţită. Ceea ce şi era din multe puncte de vedere. Dar, în acelaşi timp, ceva se pierduse. Libertatea totală a fost înlocuită subtil cu o varietate mare de alegeri predeterminate, iar asasinul rece şi lipsit de scrupule a fost transformat într-un soi de justiţiar pornit pe calea distrugerii datorită unei intrigi lacrimogene, o parte din farmecul primului joc dispărând în acest fel.

Silent Assassin nu a fost un joc slab însă, ci doar unul subtil diferit de înaintaşul său. Nu acelaşi lucru se poate spune şi despre Hitman: Contracts. Deşi este, ca mod de desfăşurare şi grafică, aproape identic cu Silent Assassin, el suferă din cauza designului nivelurilor, care îl fac să fie un joc din două jumătăţi, în funcţie de răbdarea fiecăruia. Pentru cei cu mari resurse de răbdare, el este un titlu de aventură, în care trebuie (cu ajutorul uneori prea generos al indiciilor primite pe parcurs) să ghicească exact ce au stabilit producătorii că trebuie făcut pentru a obţine calificativul "silent assassin", care presupune lăsarea în viaţă a tuturor celor ce nu se află pe lista neagră. Pentru cei care nu vor decât să elimine stresul unei zile grele de lucru, Hitman: Contracts este un shooter clasic, în care un individ dotat cu armament realist, dar şi cu o rezistenţă fizică

## INGREDIENTUL MINUNE: FILM NOIR

Surprinzătoare, în condițiile date, este prezența unei povești mult mai închegate și transpuse pe ecran cu mult fler. Aproape toată acțiunea se petrece în mintea eroului, care zace rănit într-o cameră de hotel și rememorează cele mai periculoase misiuni ale sale. Efectul tonului întunecat al poveștii este crescut de decorurile foarte ciudate în care se desfășoară misiunile și de vremea proastă, care se pare că îl însoțește pe agentul 47 oriunde merge. Chiar și în nivelurile refăcute, care erau lipsite de efecte meteorologice în original, acum plouă și cerul este acoperit de un strat întunecat de nori. Totul este completat magistral de muzica lui Jesper Kid, Contracts reușind în momentele sale bune să creeze aceeași atmosferă de film noir care a făcut din Max Payne un succes.





Unele dintre niveluri sunt foarte impresionante la nivel vizual





### ACTIUNE

"Este ca mod de desfășurare și grafică aproape identic cu Silent Assassin."

foarte improbabilă trebuie să împuște zeci de inamici a căror singură tactică este atacul în valuri, fără nici o precauție.

O mare vină o are și insistența producătorilor pe limitarea numărului de salvări posibile, care nu prea lasă loc pentru experimente. De multe ori am început o misiune cu gândul de a o duce până la capăt cu cea mai mare discreție posibilă, pentru a sfârși în mijlocul unui măcel general, după ce am fost deconspirat din motive absurde. Deghizările funcționează doar în anumite condiții acum, ceea ce înseamnă că foarte rar veți avea ocazia să vă plimbați prin mijlocul inamicilor fără ca aceștia să bănuiască ce-i așteaptă. Partea tristă este însă că modul în care jucătorul este detectat are la fel de puțină logică ca și modul în care trecea neobservat înainte. Uneori, simpla intrare într-o anumită zonă duce la pierderea efectului deghizării, iar anumite costume pur și simplu nu păcălesc pe nimeni, deși este greu de spus de ce. Furișatul, ca și până acum, are efecte minime. Foarte rar veți avea ocazia de a ataca un inamic prin surprindere, pentru că aceștia văd în întuneric, detectează orice mișcare la mare distanță și au obiceiul de a se uita mereu în urmă.

Un alt paradox este creat de modul în care au fost gândite nivelurile de dificultate. Primul dintre ele (denumit în mod derutant "normal") face luptele prea ușoare din cauza rezistenței incredibile la gloanțe a agentului 47. Pe cele mai dificile, soluția violentă este mai greu de pus în aplicare, dar numărul și mai mic de salvări posibile (două pe "Expert", nici una pe "Professional") înseamnă că pentru a reuși prin metode mai discrete trebuie să încercați fiecare nivel de mai multe ori, până înțelegeți tot ce se întâmplă în el.

Ca o dovadă supremă a vitezei în care a fost realizat jocul (de parcă lipsa oricărei inovații nu ar fi fost suficientă), nici mai mult, nici mai puțin de jumătate dintre cele 12 niveluri sunt versiuni puțin modificate ale unora din primul joc. În lipsa oricărei forme de multiplayer, rămânem cu doar șase misiuni noi, interesante prin decoruri, dar bazate prea mult pe necesitatea de a învăța din propriile greșeli. Producătorii au conceput în mod evident Contracts ca pe un titlu de legătură, care să le asigure veniturile necesare pentru realizarea unei continuări serioase, dar dezamăgirea provocată de el ar putea să scadă succesul acestei potențiale continuări.

*Bogdan Bridinel*

## PATRIA NOASTRA, ROMANIA

Plasarea a două dintre misiuni în România poate reprezenta un punct de interes pentru unii dintre noi, dar pentru mine acest lucru nu a făcut decât să scoată în evidență câteva aspecte negative care altfel ar fi trecut neobservate. Astfel, deși localnicii vorbesc într-adevăr limba țării lor, o fac foarte prost. Unele dintre replici sunt foarte nenaturale ("acum îți simt carnea", ca anunț al faptului că urmează o percheziție), iar actorii fie nu erau români, fie nu erau actori. Pe deasupra, numărul de replici este extrem de mic, repetarea lor foarte des făcând o binecuvântare din numărul mic de limbi străine pe care le cunosc.

### EVALUARE GENERALA

- \+ povestea este pusă în scenă cu mult stil
- \+ ideea este încă interesantă
- − se bazează prea mult pe conceptul "trial and error"
- − mult prea puține misiuni noi

### JOCURI ALTERNATIVE

Hitman: Contracts

Hitman: Codename 47

Splinter Cell

### VERDICT XTREMPC

Încropit în grabă și lipsit de orice noutate

7





Scena 1, dubla 2, Cash, fii mai atent cu ciobul ăla! Pe locuri, fiţi gata, motor!



**În stilul în care ne-au obişnuit, cei de la Rockstar au creat un joc plin de violenţă, dar şi de stil, care merge curajos pe muchia dintre acţiune şi stealth**

PREŢ: 45$ • PRODUCĂTOR: ROCKSTAR NORTH • PUBLISHER: TAKE2 INTERACTIVE • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.MANHUNT.COM

# MANHUNT

## Vânătoarea de oameni ridicată la rangul de artă cinematografică

### INTERACTIUNE

- joacă rolul principal într-un film-şoc
- execută inamicii cu o varietate de acţiuni oripilante
- trei tipuri de execuţii pentru fiecare armă close-range

### SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 800MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

### JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

DEŞI AM MAI PREZENTAT O DATĂ JOCUL celor de la Rockstar, am decis să aruncăm o nouă privire asupra lui. În fond, data trecută prezentam varianta pentru PlayStation 2 şi suntem destul de siguri că sunt mai mulţi cei care vor fi interesaţi şi vor juca versiunea PC.

Numele de Rockstar a devenit sinonim cu controversa, dar în mod sigur nu li se poate reproşa producătorilor că nu au făcut jocuri bune. Manhunt nu se lasă mai prejos şi ne istoriseşte aventurile unui nou "băiat rău", Earl Cash, un criminal condamnat la moarte, care trece printr-o execuţie înscenată şi ajunge principalul actor într-o serie de bizare filme-şoc regizate de milionarul Lionel Starkweather. Cash este obligat să intre într-un straniu joc de-a şoarecele şi pisica, a cărui miză este moartea protagoniştilor. Adversarii sunt aleşi fără prea mare discriminare dintre scursurile societăţii (ţărănoi, nazişti şi alte specii demne de dispreţ) şi apoi progresează către mercenari şi trupe SWAT. Numitorul comun este agresivitatea şi veţi avea cu siguranţă parte de violenţă cât să vă ajungă pentru un an întreg.

Povestea se doreşte a fi mai mult decât un simplu pretext, însă mie cel puţin nu mi s-a părut suficient de convingătoare încât să mă pot afunda fără probleme în lumea jocului.

### INGREDIENTUL MINUNE: EXECUTII

Principalul punct de atracţie al Manhunt este, fără îndoială, varietatea modurilor în care pot fi executaţi inamicii. Dacă vă furişaţi cu Cash în spatele unui inamic, la un moment dat pe ecran vă va apărea un cursor ce indică faptul că îl puteţi executa. Cursorul este colorat în gri-verzui la început, apoi devine galben şi, dacă vă permiteţi să aveţi răbdare, în cele din urmă se colorează în roşu. Cele trei stagii indică trei tipuri de atac letal pentru fiecare armă, în ordinea brutalităţii, primul fiind cel mai "cuminte", iar ultimul fiind cel mai dur. Reprezentarea grafică este suficient de realistă în majoritatea cazurilor, încât să îi facă pe cei mai slabi de înger să tresară oripilaţi, de parcă ar resimţi la o scară mai mică agonia victimelor lui Cash.

Execuţiile sunt o recompensă puţin bolnavă pentru cei care preferă furişarea atacului direct şi includerea lor a făcut ca Manhunt să stârnească unele controverse, ca aproape orice alt joc de la Rockstar. Şi în fond cam asta este şi ideea, nu?



## FURISARE PRIN UMBRE

Locurile în care Cash se poate ascunde în umbră sunt destul de simplu de depistat, dar, dacă nu sunteţi sigur că personajul pe care îl controlaţi este camuflat suficient, un icon de vizibilitate prezent nonstop pe ecran vă va ajuta cu siguranţă să vă dumiriţi. Ţineţi totuşi cont că, dacă un inamic vă vede intrând în zonele întunecate, el va şti unde să vă caute şi adăpostul întunericului se va dovedi inutil. Spre deosebire de Sam Fisher, agentul secret din Splinter Cell, repertoriul de mişcări al lui Earl Cash este mult mai limitat: protagonistul din Manhunt nu poate să sară, nu se poate lăsa pe vine, nu se agaţă de margini de zid şi ţevi şi nici nu face şpagatul între pereţi.





Execuţiile sunt prezentate ca şi cum ar fi filmate cu o cameră de supraveghere, lucru evidenţiat de artefactele vizuale care apar pe ecran.






Manhunt nu este un joc pentru cei care se îngreţoşează uşor.

**ACTIUNE**

"Ţineţi totuşi cont că, dacă un inamic vă vede intrând în zonele întunecate, el va şti unde să vă caute."

Pentru cei care au nevoie de o justificare credibilă, de un imbold narativ care să le ţină treaz interesul pe parcursul jocului, intriga din Manhunt s-ar putea să se dovedească puţin cam greu de înghiţit. Originală, nu se poate nega, dar nu foarte credibilă. Ştiu, este doar un joc, dar unul care îşi autoimpune o abordare destul de realistă prin mecanica şi mediul de joc şi, mai mult, prin execuţiile suficient de violente încât să dea stări de greaţă.

Dacă lăsăm deoparte intriga însă, descoperim că acţiunea propriu-zisă oferă suficientă satisfacţie prin ea însăşi, fără suportul unei poveşti.
Partea de stealth sacrifică şi ea realismul în favoarea intuitivităţii şi, cuplată cu execuţiile sângeroase, face din prima jumătate a jocului o experienţă memorabilă. Brutalitatea este salvată din penibil de un stil inconfundabil, care începe să devină o marcă înregistrată a Rockstar.

Atmosfera tensionată este susţinută de sunetul claustrofobic dat de bătăile inimii protagonistului, de injuriile strigate sau scrâşnite printre dinţi de adversari, care sunt ceva mai inteligenţi decât corespondenţii lor din Splinter Cell, de exemplu, şi de atmosfera urbană sumbră şi mizeră.

La început jocul vă obligă practic la o abordare stealth, pentru că şi un singur inamic ridică probleme semnificative din cauza sistemului primitiv de luptă corp la corp, similar cu cel din GTA3. Doi sunt deja prea mulţi, iar trei sunt aproape imposibil de învins. Singura opţiune când sunteţi copleşiţi numeric este să fugiţi cât vă ţine stamina, sperând să îi lăsaţi în urmă pe oponenţi şi să apucaţi să vă ascundeţi într-un colţ întunecos înainte să vă vadă.

Problemele încep să apară când descoperiţi cât de uşor este să îi păcăliţi cu fuga şi în momentul în care descoperiţi armele de foc. Justificarea pentru abordarea stealth este şubrezită şi lucrurile iau o turnură arcade, care nu mai este la fel de plăcută, mai ales în condiţiile în care AI-ul coboară brusc la nivelul unui puşti de grădiniţă. Există recompense dacă terminaţi o misiune cu calificative mari, care sunt legate de folosirea abordării stealth şi de executarea cât mai spectaculoasă a inamicilor, dar ele constau în mare parte din concept art-uri şi alte asemenea ciurucuri care nu interesează pe nimeni. Concluzia este că abordarea stealth îşi cam pierde atractivitatea de la jumătatea jocului încolo. Şi, din nefericire, nu mai rămâne decât acţiunea arcade, presărată cu câteva minigame-uri neinspirate, care mai mult enervează decât să relaxeze (de exemplu, cel în care trebuie să striviţi adversarii folosind o macara cu magnet şi containere metalice).

Ca şi Max Payne, Earl Cash are capacitatea supranaturală de a-şi vindeca orice rană, oricât de gravă, mestecând Algocalmin, Panadol, Nurofen şi alte analgezice, plasate convenabil prin nivel în cutii de medicamente. În caz că acestea nu se dovedesc suficiente şi totuşi decedaţi, aveţi opţiunea de a relua jocul de la ultimul checkpoint. Atât checkpoint-urile, cât şi analgezicele (painkillers) devin din ce în ce mai rare, lucru care creşte până la niveluri frustrante dificultatea jocului înspre final.

Grafica decentă, fără a stabili noi standarde în domeniu, depăşeşte clar versiunile de Xbox şi PS2, dar cu asta deja ne-am obişnuit. Fizica este primitivă şi folosirea Havok ar fi fost o idee bună, acest sistem middleware devenind deja o componentă standard a jocurilor de ultimă generaţie. Manhunt nu este o revelaţie, cum poate ne-am fi aşteptat din nou de la Rockstar, şi marşează poate cam prea mult pe violenţa explicită, lăsând deoparte umorul, dar nu se poate spune că nu oferă o duzină de ore de divertisment pentru fanii genului action/stealth.

*Adrian Dorobăţ*

**EVALUARE GENERALA**

- \+ violenţă cu stil
- \+ mecanică stealth intuitivă
- − a doua parte a jocului devine prea arcade

**VERDICT XTREMPC**

Controversat, dar nu iese prea mult din tipare **7**




Rise of Nations a fost unul dintre cele mai bune jocuri ale anului trecut, iar acest expansion pack îl face şi mai bun



Bătăliile din epoca modernă sunt cele mai spectaculoase. Normal, au explozii.



**PREŢ:** N/A • **PRODUCĂTOR:** BIG HUGE GAMES • **PUBLISHER:** MICROSOFT • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION

# RISE OF NATIONS: THRONES

## De la Alexandru cel Mare la Mihail Gorbaciov

### INTERACTIUNE

- 6 noi naţiuni care se adaugă celor 18 din jocul original
- 6 tipuri de guvernare, fiecare cu avantajele şi dezavantajele sale
- 4 noi campanii de cucerire a lumii

### SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 500MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 16MB

### JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 8
- **LAN:** 8
- **MODEM:** 0

RISE OF NATIONS NU A FOST PRIMUL JOC CE A încercat să transpună ideea din Civilization în timp real. Age of Empires şi Empire Earth i-au luat-o înainte, dar nici unul nu a făcut-o la fel de bine. Nici unul dintre ele nu are sistemul inteligent de extindere teritorială, minunile lumii cu diverse bonusuri, rutele comerciale între oraşe, sistemul diplomatic sau oricare altul dintre numeroasele elemente care fac din Rise of Nation o reprezentare atât de organică şi credibilă a unei lumi. Iar acum, dacă vor să egaleze Rise of Nations, cei care se ocupă de continuările acestor jocuri au noi motive de îngrijorare, pentru că expansion pack-ul Thrones and Patriots duce lucrurile şi mai departe.

Câteva îmbunătăţiri ale interfeţei, ca cea care facilitează accesul la cercetările ştiinţifice, transplantarea cu succes a unei alte idei din Civilization - sistemele de guvernare - alături de naţiunile nou introduse şi de noua abordare a campaniei single player, fac din acest expansion pack o achiziţie obligatorie pentru fanii Rise of Nations.

Deşi lista deja impresionantă de facţiuni din jocul original părea să facă inutilă introducerea unora noi, cele apărute acum sunt suficient de interesante şi diferite încât să îşi găsească rapid fani. Poate cel mai deosebit este tribul amerindienilor Lakota, care nu produce mâncare cu ajutorul fermelor, ci prin simpla existenţă a unităţilor sale. Asta îl obligă pe jucător să producă rapid multe unităţi şi îl încurajează să fie agresiv, mai ales că o altă metodă de a acumula resurse pentru acest trib este atacarea clădirilor inamice.

### GUVERNARE

Printre altele, acest expansion pack marchează apariţia unui nou element împrumutat din Civilization, anume posibilitatea de a alege o formă de guvernare, în funcţie de strategia jucătorului. Folosind senatul, o clădire nou introdusă, acesta poate alege unul dintre sistemele cunoscute de naţiunea sa la momentul respectiv. Fiecare dintre aceste sisteme oferă anumite bonusuri de natură economică, ce pot fi folosite fie pentru a compensa slăbiciunile naţiunii folosite, fie pentru a-i întări şi mai mult punctele forte. De asemenea, senatul creează un conducător asemănător cu un general, dar mai puternic şi cu proprietăţi speciale legate de regimul de la putere. Folosirea inteligentă a acestui conducător în luptă sau în cadrul procesului de producţie poate reprezenta cheia spre victorie în multe situaţii.



## INGREDIENTUL MINUNE: CUCERIREA LUMII

Lăsând la o parte numeroasele îmbunătăţiri de care au beneficiat multe aspecte ale jocului, adevăratul element central, care face Thrones and Patriots să se ridice deasupra originalului, este reprezentat de noile campanii. Acestea sunt mult mai interesante şi variate decât cea din Rise of Nations, fiecare venind cu propriile sale elemente speciale, cum ar fi ameninţarea nucleară în timpul Războiului Rece sau limitarea opţiunilor lui Napoleon în perioada în care nu era lider suprem. Foarte interesant este şi că, pe parcursul campaniilor, anumite acţiuni scriptate reproduc evenimente reale din perioada respectivă, cum ar fi intervenţia americanilor în Vietnam sau criza din Cuba.





A venit vremea ca Republica Chineză să se incline în faţa măreţiei visului sovietic





WEB: WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/THRONESANDPATRIOTS

# AND PATRIOTS

STRATEGIE

"Sistemul inteligent de extindere teritorială, minunile lumii, sistemul diplomatic fac din el o reprezentare organică şi credibilă a unei lumi."

Alături de Lakota mai apar tribul Iroquois, Statele Unite ale Americii (a căror apariţie ar putea părea puţin forţată, dar se încadrează perfect în două dintre noile campanii), olandezii, indienii şi perşii. Cele două naţii orientale beneficiază şi de apariţia elefanţilor de război, unităţi care reuşesc să impresioneze întotdeauna, în orice joc ar apărea.

O modificare semnificativă a cunoscut-o şi desfăşurarea jocului de single player. Dacă în Rise of Nations campania punea jucătorul pur şi simplu să cucerească lumea teritoriu cu teritoriu, alegându-şi următoarea destinaţie pe o hartă asemănătoare cu cea din Risk, acum lucrurile au devenit mult mai interesante. Fiecare dintre cele patru noi campanii porneşte de la o situaţie inspirată din istorie şi oferă jucătorului şansa de a schimba cursul acesteia. În plus, fiecare campanie are anumite aspecte particulare, ce ţin de situaţia din momentul respectiv, şi misiuni mult mai ieşite din comun decât cele cam generice din Rise of Nations.

Designul hărţilor este mult mai inspirat acum, fiecare reuşind să reproducă într-un mod foarte convingător regiunea geografică pe care o reprezintă şi situaţia acesteia în momentul respectiv. Este adevărat, din punct de vedere grafic nu prea există schimbări, dar jocul arată încă bine, iar unele dintre bătălii şi locaţii arată chiar spectaculos.

Cele patru momente istorice tratate sunt campania de cucerire a lui Alexandru cel Mare, încercarea lui Napoleon Bonaparte de a se încorona ca împărat, cucerirea Lumii Noi în perioada sa de început şi Războiul Rece. Fiecare dintre ele este interesantă în felul său, iar plasarea în epoci şi regiuni geografice diferite ajută la individualizarea fiecăruia. Deloc de neglijat este faptul că sunt semnificativ mai scurte decât cea originală, care dădea la început jucătorului senzaţia că va avea mult prea mult de muncă pentru a o termina. Oarecum dezamăgitoare este cea legată de perioada de colonizare a teritoriului american, pentru că fiecare stat porneşte cu puţine teritorii sub control şi multe dintre bătălii sunt lupte tipice de cucerire şi apărare a teritoriilor.

Pe de altă parte, o adevărată capodoperă este campania ce reproduce Războiul Rece. În aceasta teritoriile nu trebuie neapărat invadate pentru a fi cucerite, insistenţele diplomatice şi anumite evenimente istorice putând convinge conducătorii respectivelor state că este mai bine să devină clienţii uneia dintre superputeri (jucătorul are de ales numai între SUA şi URSS). Fiecare dintre cele două puteri mondiale poate construi pe harta lumii rachete nucleare capabile să spulbere un întreg stat dintr-o lovitură, dar declanşarea unui atac, în afară de faptul că este foarte costisitoare, duce la lansarea absolut tuturor rachetelor existente, inclusiv cele ale adversarilor şi este, deci, o opţiune foarte proastă. Problema este că rachetele se pot lansa şi în mod automat, dacă tensiunea internaţională creşte la cote prea mari. Asta înseamnă că, în ciuda duşmăniei dintre cele două mari puteri, acestea sunt nevoite să se poarte oarecum cu mănuşi una cu cealaltă, pentru a nu declanşa un holocaust nuclear. De aceea, pentru a obţine victoria, jucătorul trebuie să apeleze la metode ceva mai subtile, ca nou-apărutele misiuni de spionaj sau finanţarea mişcărilor revoluţionare din ţările aflate sub tutela inamicului.

În caz că articolul nu a făcut acest lucru suficient de clar, Rise of Nations este RTS-ul care a reuşit să ne facă să uităm de toate celelalte. Este istoric fără a fi plictisitor, vast fără a fi copleşitor şi atât de plin de posibilităţi încât va dura mult până ne vom sătura de el. Iar Thrones and Patriots îl îmbunătăţeşte din toate punctele de vedere.

*Bogdan Bridinel*

### JOCURIALTERNATIVE

Rise of Nations: Thrones and Patriots

Age of Mythology: Titans

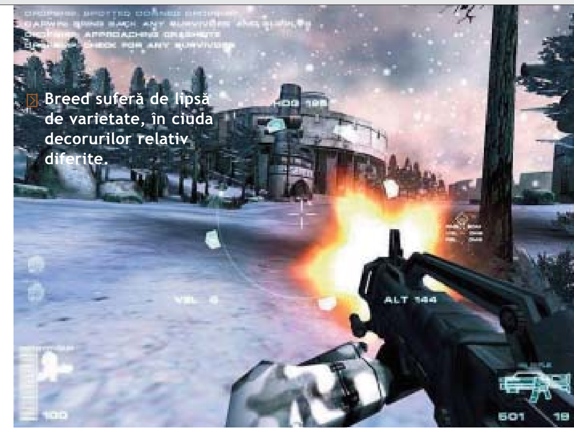
C&C Generals: Zero Hour

### VERDICTXTREMPC

Un expansion pack ca la carte **9**



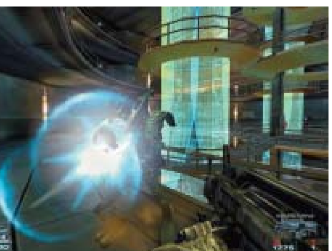
Promovat ca "jocul care va detrona Halo", Breed reuşeşte performanţa de a se face complet de râs"



Breed suferă de lipsă de varietate, în ciuda decorurilor relativ diferite.



Vehiculele sunt singurul puncte forte al Breed. Nu e deloc suficient.







**PREŢ:** 25€ • **PRODUCĂTOR:** BRAT STUDIOS • **PUBLISHER:** CDV • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.BREED-GAME.COM

ACŢIUNE

# BREED

"Singurul aspect pozitiv pe care i l-am putut găsi jocului este implementarea vehiculelor, care se aseamănă cu cea din Halo."

## Un joc din specia "noi copiem, nu gândim, şi ne iese şi prost pe deasupra"

### INTERACTIUNE

- fii ultima speranţă a omenirii în lupta cu extratereştrii
- luptă de unul singur sau alături de o echipă specializată
- condu vehicule la sol şi în aer
- foloseşte un arsenal variat pentru a-ţi elimina inamicii

### SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 800MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

### JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 32
- **LAN:** 32
- **MODEM:** 0

DACĂ VĂ ADUCEŢI AMINTE, AM FOST interesaţi în trecut de proiectul celor de la Brat Studios. Suficient de interesaţi încât să le luăm un interviu chiar. La momentul respectiv, Breed părea un joc interesant. Chiar şi după apariţia tărăgănată a versiunii demonstrative, speranţele noastre au rămas destul de mari, în ciuda calităţii îndoielnice a gameplay-ului.

Acum, că am jucat Breed în versiune finală, pot spune că nu mai există nici o urmă de echivoc. Jocul este prost. Atât de prost, încât face jocuri ca Bad Boys 2 să pară capodopere. Şi asta, pentru că, prin comparaţie, de la Bad Boys 2 nu mă aşteptam la foarte mult. Breed chiar ar fi avut şanse să fie ceva interesant, dacă producătorii s-ar fi concentrat mai mult pe a crea o mecanică de joc compulsivă, şi nu pe a copia exemplul Halo.

La Breed se lucrează de trei ani de zile şi rezultatele sunt înfiorătoare. În primul rând, jocul duce lipsă de optimizări (timpii de încărcare sunt monstruoşi chiar şi pe sisteme ultimul răcnet) şi este plin de bug-uri de la un capăt la altul. În al doilea rând, povestea banală - soldaţii care sunt ultima speranţă a Pământului în lupta cu extratereştrii care au atras, şireţi, toate forţele armate terestre într-o goană după cai verzi pe pereţi în capătul opus al galaxiei – este îngropată definitiv de un voice acting atroce, realizat chiar de membrii echipei de producţie, iniţiativă care ar merita premiul Nobel pentru handicap mintal cronic avansat.

Mergând mai departe, avem un engine grafic destul de avansat, dar care este folosit pentru a reda (în mod spectaculos, ce-i drept) unele dintre cele mai monotone peisaje pe care am avut neplăcerea să le văd într-un joc PC. Uneori am simţit că m-am întors în timp şi joc primul Delta Force. Cu deosebirea că Delta Force era cam cu două-trei nuanţe mai interesant.

Modelele inamicilor sunt ilare, în loc să fie fioroase, iar AI-ul cu care sunt dotaţi atinge noi cote de stupiditate, care nu sunt depăşite decât de prostia coechipierilor. Momentele în care jucaţi de unul singur sunt mai satisfăcătoare, dar până şi acestea sunt subminate de incapacitatea jocului de a clarifica pentru jucător care este următorul obiectiv pe care trebuie să îl îndeplinească, lăsându-l să bâjbâie ca într-un joc de-a v-aţi-ascunselea în care el este singurul care crede că joacă leapşa.

Singurul aspect pozitiv pe care i l-am putut găsi jocului este implementarea vehiculelor, care se aseamănă cu cea din Halo şi uneori o depăşeşte, dar este mult prea puţin pentru a salva aparenţele. Până şi modul multiplayer, care aparent avea atât de mult potenţial, este limitat la deathmatch şi aproape nefuncţional din cauza bug-urilor.

La fel cum ţinem să evidenţiem titlurile care merită jucate, vine uneori un moment când trebuie să avertizăm în privinţa celor de care trebuie să vă feriţi. Breed face fără îndoială parte din această ultimă categorie.

*Adrian Dorobăţ*

### VERDICTXTREMPC

Mediocru şi lipsit de originalitate **4**


Modul în care sunt alese misiunile a suferit cele mai mari modificări


Seria Warlords Battlecry este deja veche şi, din păcate, a început să îşi arate vârsta


Una dintre noile rase are dinozauri. Nu, nu creaturi inspirate de dinozauri. Chiar dinozauri.


Bineînţeles, există şi misiuni în care nu puteţi construi nici o clădire



PREŢ: N/A • PRODUCĂTOR: INFINITE INTERACTIVE • PUBLISHER: ENLIGHT • DISTRIBUITOR: N/A• WEB: WWW.ENLIGHT.COM/WBC3

STRATEGIE

# WARLORDS BATTLECRY III

## Eroi, mistere şi războaie

### INTERACTIUNE

- 16 rase diferite şi 28 clase de eroi
- campanie cu elemente de RPG, în care unele unităţi pot trece de la o misiune la alta
- peste 130 de vrăji împărţite în 13 sfere ale magiei

### SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium II 450MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 16MB

### JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 6
- **LAN:** 6
- **MODEM:** 0

MI-AR FI DESTUL DE UŞOR, ACOPERIT şi de nota relativ mică, să spun că Warlords Battlecry III este un joc ce nu era musai să fie făcut. Este cazul multor titluri a căror mediocritate şi încadrare într-un gen cu fani pretenţioşi, ca strategia, nu le dau dreptul de a spera nici măcar la un succes limitat. Dar nu este cazul aici. Mai trist, Warlords Battlecry III este un joc ce merita făcut, dar merita făcut mult mai bine.

Cei care sunt familiari cu primele două titluri ale seriei ştiu la ce să se aştepte (chiar prea bine, noutăţile nefiind deloc numeroase). Jucătorul începe prin a-şi crea un erou, având la dispoziţie o ofertă foarte bogată de rase şi clase, care-i permite să obţină exact ce vrea (deşi probabil că la început nu va şti cu adevărat ce vrea). După aceea, în campanie, el poate alege de pe harta lumii regiunea pe care vrea să o viziteze cu trupele sale. Acesta este aspectul care a suferit cea mai semnificativă schimbare. În jocul precedent, harta era pur şi simplu împărţită în teritorii pe care eroul trebuia să le cucerească. Acum el nu mai este un cuceritor, ci călătoreşte dintr-o zonă geografică în alta pentru a dezlega un mister cu implicaţii profunde asupra viitorului lumii. În foarte multe dintre zone există misiuni secundare, nelegate de intrigă, ce pot fi luate pentru a mai câştiga ceva experienţă sau obiecte cu puteri magice. Interesant este că aceste misiuni au totuşi un efect asupra evoluţiei campaniei, pentru că pot face ca unele rase să se alieze cu eroul, ori să îl declare duşman de moarte.

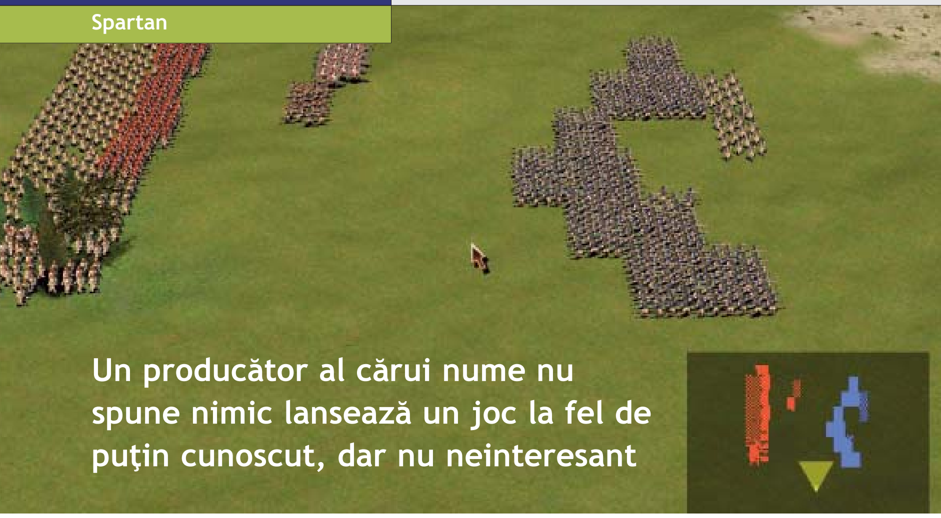
Misiunile efective nu prezintă însă nici o surpriză. Eroul are rolul de a converti minele împrăştiate pe hartă şi de a porni construcţia unei baze care să îi asigure trupele necesare victoriei. Fiecare rasă are propriile sale clădiri şi unităţi, dar ideea generală este aceeaşi şi, din păcate, pentru fiecare, începutul este puţin cam lent şi plictisitor. Deşi necesitatea de a captura noi mine împinge eroul în ofensivă, iar atacurile sporadice ale inamicilor mai înviorează atmosfera în bază, până la urmă totul se reduce la a construi toate clădirile, a produce o mulţime de unităţi şi a le arunca asupra inamicului. Practic, răbdarea este mai importantă decât abilitatea efectivă a jucătorului. De altfel, cu problemele de pathfinding ale unităţilor şi imprecizia cu care sunt detectate click-urile de multe ori, nici nu se pune problema unor mari minuni de tactică ori dexteritate.

Progresia în poveste, alături de acumularea de artefacte şi dezvoltarea eroului, se constituie în motive destul de bune pentru a continua jocul o bună perioadă de vreme. Dar apoi, repetitivitatea ce afectează multe dintre misiuni, aspectul grafic de-a dreptul urât chiar şi la nivel conceptual şi imperfecţiunea sistemului de luptă încep să-şi facă efectul, iar jucătorii vor dori să se întoarcă la Warcraft III. Ceea ce nu poate fi altfel decât trist, pentru că pe baza acestui concept se putea face mult mai mult.

*Bogdan Bridinel*

### VERDICTXTREMPC

Are nevoie de o infuzie de tehnologie **6**



Un producător al cărui nume nu spune nimic lansează un joc la fel de puţin cunoscut, dar nu neinteresant







Înainte de luptă, jucătorul îşi poate plasa trupele, dându-le şi ordine



Harta strategică nu arată rău, dar nemişcarea sa este un mare minus

**PREŢ:** N/A • **PRODUCĂTOR:** SLITHERINE • **PUBLISHER:** JUST PLAY • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.SLITHERINE.CO.UK

STRATEGIE

# SPARTAN

"Bătăliile se dau numai teoretic în timp real, pentru că practic jucătorul nu poate lua decizii decât la începutul lor."

## Prima societate militaristă din istorie, acum la îndemâna tuturor

### INTERACŢIUNE

- bătălii pe mare şi pe uscat, la care pot participa până la 16 armate
- acţiune condimentată de declanşarea unor evenimente istorice reale, cum ar fi fondarea unor noi oraşe
- mai mult de 100 de naţiuni angajate în conflicte în perioada Antichităţii

### SISTEM NECESAR

- **Procesor:** Pentium II 366MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 16MB

### JOC MULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 2
- **LAN:** 2
- **MODEM:** 0

SPARTANII SUNT PROBABIL CEI MAI cunoscuţi pentru bătălia de la Termopile, la finalul căreia trei sute de soldaţi conduşi de regele Leonida au rămas să înfrunte întreaga armată persană, pentru a asigura retragerea restului trupelor greceşti. Povestea i-a impresionat probabil pe producătorii jocului, aflaţi într-o situaţie oarecum similară: şi ei sunt o mână de oameni care încearcă să concureze cu echipe de zeci de ori mai numeroase.

Bugetul scăzut de care a beneficiat Spartan se vede încă din prima clipă. Pe harta strategică, care arată rezonabil de bine, pentru că este 2D, desenată de mână, singura animaţie pe care o puteţi observa este mişcarea steagurilor ce marchează oraşele. În rest, totul, de la copaci până la apele mării, este încremenit într-o nemişcare ce ar fi surprins chiar şi cu trei-patru ani în urmă. Bătăliile, deşi folosesc un motor 3D, au un aspect chiar mai puţin atrăgător: două hoarde de omuleţi pixelaţi se ciocnesc într-un decor lipsit de aproape orice detaliu.

În ciuda primei impresii foarte defavorabile, Spartan nu este totuşi un joc rău. Ca mecanică este foarte bine gândit, deşi datorează destul de multe unor titluri precum Lords of the Realm. Acţiunea este împărţită în două: la nivelul strategic se face administrarea oraşelor controlate de jucător, iar la cel tactic se dau bătăliile. Prima parte se desfăşoară pe ture şi este cea mai importantă. Jucătorul trebuie să decidă ce construcţii să realizeze în oraşele sale, cum să distribuie forţa de muncă, căror domenii ştiinţifice să le acorde mai multe fonduri şi chiar cât de mult să taxeze populaţia (care se poate răscula dacă este foarte nefericită).

Bătăliile se dau numai teoretic în timp real, pentru că practic jucătorul nu poate lua decizii decât la începutul lor. El stabileşte aşezarea armatei sale şi modul în care va aborda lupta fiecare formaţie, după care nu-i rămâne decât să urmărească desfăşurarea luptei, fără a putea interveni. Acest lucru va fi probabil aspru criticat, dar funcţionează destul de bine. Bătăliile sunt numeroase şi, dacă fiecare dintre ele ar fi durat mult, ritmul jocului ar fi scăzut în mod considerabil. Dar, chiar şi acceptând că simplificarea bătăliilor era necesară, tot rămân multe lucruri negative care pot fi spuse despre modul în care se desfăşoară ele. Trupele sunt lipsite chiar şi de cea mai mică fărâmă de inteligenţă, respectând ordinele iniţiale într-un mod absurd. De multe ori, ele vor privi pasiv la o luptă ce se desfăşoară la doi paşi ori vor înainta într-o direcţie greşită, până observă în sfârşit că inamicii sunt într-o cu totul altă parte.

Complexitatea părţii strategice compensează însă pentru defectele sistemului de luptă şi face jocul foarte interesant pentru pasionaţii de strategii pe ture, care nu au parte de prea multe titluri noi. Este păcat însă că Spartan nu pare deloc nou, fiind din toate punctele de vedere comparabil cu titluri vechi de câţiva ani.

*Bogdan Bridinel*

### VERDICT XTREMPC

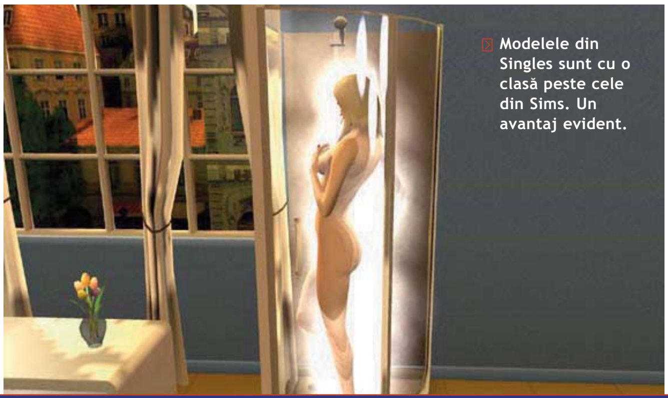
Un joc decent ascuns în spatele unei faţade urâte **7**



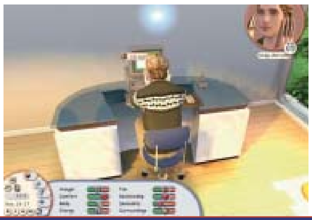
Cine n-are televizor se distrează pe covor. Petrecere cu buget redus

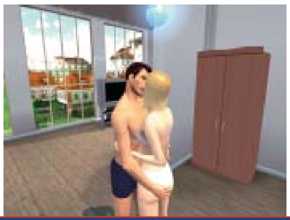


Sims+Sex=Singles. O rețetă cu avantaje și dezavantaje ce devin rapid evidente



Modelele din Singles sunt cu o clasă peste cele din Sims. Un avantaj evident.







PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: ROTOBEE • PUBLISHER: DEEP SILVER • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.SINGLES-THE-GAME.DE

SIMULATOR

# SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE

## Voyeurismul digital face un pas îndrăzneț înainte

### INTERACTIUNE

- alege-ți și mobilează-ți un apartament
- selectează un cuplu dintre cele 12 personaje
- gestionează relația de prietenie dintre ele

### SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium IV 1GHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

### JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

"SEXUL VINDE". AȘA SUNĂ O REGULĂ nescrisă din marketing, a cărei valabilitate a fost demonstrată de nenumărate ori de-a lungul timpului. Astfel că pentru germanii de la Rotobee, rețeta succesului a părut destul de simplă: luăm un joc popular (de exemplu, Sims, unul dintre cele mai vândute jocuri din toate timpurile) și adăugăm sex. Rezultatul ar trebui să fie fulminant.

Ei bine, nu este. Pentru că în momentul în care sexul apare în ecuație, mecanica de joc se reduce din punctul de vedere al jucătorului la a băga personajele în pat, a admira voyeuristic acuplarea, după care interesul scade dramatic și urmează plictiseala și dezinstalarea.

Nu ajută foarte mult faptul că Singles este un Sims mult mai redus ca varietate. Putem alege două personaje din 12 (șase bărbați și șase femei) care vor împărți pe timpul jocului un apartament și, dacă jucați cum trebuie, vor forma un cuplu și vor trece de la romantism la erotism. La fel cum nu au avut probleme în a introduce elemente erotice în joc, producătorii nu s-au jenat nici să trateze problema relațiilor unisex. Singles are un așa-numit "Pink Mode", în care puteți accesa două noi personaje cu care puteți forma un cuplu de homosexuali sau unul de lesbiene.

Deși acest ultim aspect poate părea și mai atractiv pentru unii, nu este decât un ambalaj apetisant pentru un conținut banal, un surogat de viață socială pentru cei care nu au una sau care preferă să experimenteze fără riscul consecințelor sau fără să își asume vreo responsabilitate reală. Recunosc că și eu am căzut în capcana erotismului, și pe bună dreptate: jocul arată excelent, mai ales pe partea de iluminare (nu realistă, dar atmosferică), personajele au peste 30.000 de poligoane și sunt dotate cu expresii faciale elocvente. Și, chiar dacă partea de sex este tratată cu puțin cam mult bun-simț, este suficient de veridică încât să merite.

Asta, dacă suportați lungul proces de management al relației până în acel punct: cumpăratul de mobilă, discuțiile, împărțirea sarcinilor casnice etc. Totul, în fond, se reduce la diferența fundamentală dintre bărbați și femei: bărbații vor sex, fără tot pachetul conex de responsabilități, femeile exact invers.

De ce aș vrea să pierd o săptămână de joc pentru câteva secunde de sex virtual, care nu este nici măcar explicit? Nu pot băga mâna în foc, dar cred că și Singles va sfârși ca joc "de fete" după entuziasmul inițial, la fel cum s-a întâmplat și cu Sims. Pentru că oricine altcineva are răbdarea necesară pentru managementul unei relații virtuale, cu tot ce implică ea, ar trebui să facă o vizită la psihiatru.

În rest, sunt convins că cei care au apreciat primul Sims și așteaptă cu nerăbdare Sims 2 (nu uitați de vizita la doctor) își vor umple timpul în mod plăcut cu el.

*Adrian Dorobăț*

### VERDICTXTREMPC

Atractiv pentru scurt timp **6**



Producătorii lui Enclave aduc un nou joc din acest gen, dar unul mai puţin reuşit



Camera fixă nu deranjează pe cât ar fi de aşteptat, dar nici nu ne face cine ştie ce favoruri







Uneori luptele arată spectaculos, dar acţiunile jucătorului rămân monotone

**PREŢ:** N/A • **PRODUCĂTOR:** STARBREEZE • **PUBLISHER:** TDK • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.KNIGHTSOFTHETEMPLE.COM

ACŢIUNE

# KNIGHTS OF THE TEMPLE

## O nouă rundă de acţiune medievală

### INTERACTIUNE

- 28 de arme diferite, împărţite în patru categorii: săbii, topoare, buzdugane şi arcuri, dintre care doar ultimele sunt cu adevărat deosebite de celelalte
- 25 de niveluri în care înfruntaţi peste 30 de inamici

### SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 1GHz
- **Memorie:** 256MB
- **Video:** 32MB

### JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

EVOLUŢIA JOCURILOR DE-A LUNGUL timpului nu a însemnat doar o continuă înflorire a noilor idei, ci şi renunţarea, meritată sau nu, la unele dintre cele vechi. Deşi acum câţiva ani nimeni nu şi-ar fi imaginat asta, hack'n'slash este în momentul de faţă unul dintre conceptele care stau în pragul uşii deschise, aşteptând doar un şut în dos pentru a-şi face ieşirea. Problema sa nu este că oamenii şi-au pierdut interesul pentru instrumentele medievale de eviscerare sau pentru clicuitul continuu ca metodă de progresare într-un joc, ci pur şi simplu calitatea slabă a absolut tuturor titlurilor din ultima perioadă, care a scăzut încetul cu încetul atractivitatea ideii şi a sfârşit prin a duce întregul gen de râpă.

Şi, dacă aveţi nevoie de un exemplu, nu trebuie să căutaţi mai departe de Knights of the Temple. El vine de la un producător care are deja experienţă în domeniu, fiind responsabil şi pentru Enclave, dar nu numai că nu reuşeşte să fructifice potenţialul uriaş, neexploatat cum se cuvine, al acestuia, ci chiar îi este inferior din toate punctele de vedere.

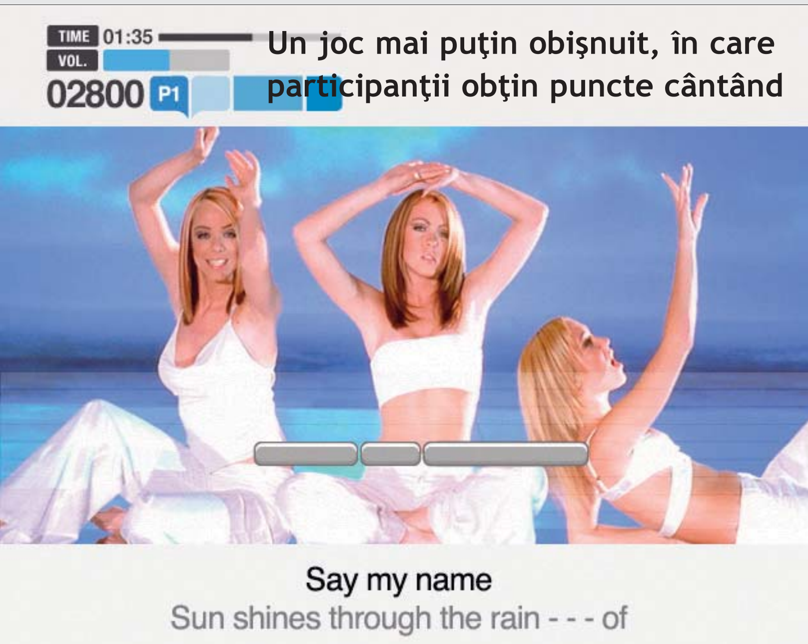
Povestea, complet inutilă din cauza banalităţii şi previzibilităţii sale, este lăbărţată pe parcursul a zeci de minute de secvenţe neinteractive în care cavalerul templier Paul (da, Paul!) află despre conspiraţia malefică pusă la cale de un arhiepiscop care ar fi trebuit să fie mort, dar nu este, şi care ar fi trebuit să-i lase iubita în pace, dar o răpeşte din primul act. Mă iertaţi dacă îmi este greu să iau în serios un joc al cărui erou se numeşte Paul, dar acest amănunt dovedeşte în mod clar incapacitatea producătorilor de a înţelege ce este interesant şi ce nu. De exemplu, de la un joc în care principala activitate este mânuirea unor săbii cât un om de mari, aş fi aşteptat morţi spectaculoase, pline de sânge şi membre împrăştiate peste tot. În loc de asta, inamicii din Knights of the Temple mor discret, căzând la pământ ca şi cum ar fi primit un brânci şi nimic mai mult. Ceea ce nu oferă nici un fel de satisfacţie.

Bineînţeles, inima jocului este sistemul de luptă. Cu un sistem interesant, jocul ar fi putut avea succes, în ciuda poveştii generice, a aspectului grafic la fel de banal şi a micilor probleme care erau, pe undeva, de aşteptat (camera "cinematică", controlul bazat exclusiv pe tastatură, repetiţia exasperantă a celor cinci replici pe care le ştie personajul, ca să numesc doar câteva). Dar nu avem un astfel de noroc. Combo-urile se realizează prin apăsarea unor taste într-o anumită ordine, ceea ce reprezintă o idee proastă în sine, dar devine mai mult de atât în combinaţie cu faptul că jocul nu răspunde mereu foarte bine la comenzi. De multe ori lovitura obţinută nu este cea dorită, aşa că nu aveţi decât să apăsaţi la întâmplare şi să speraţi că totul va ieşi bine la final. Ceea ce se şi întâmplă, pentru că jocul nu este tocmai dificil, dar devine plictisitor după doar câteva minute. Jucat în reprize scurte, Knights of the Temple vă poate ajuta să scăpaţi oarecum de stres, dar nu este cazul să exageraţi: în scurtă vreme ajunge să provoace nervi el însuşi.

*Bogdan Bridinel*

### VERDICTXTREMPC

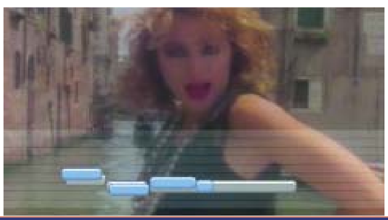
Interesant doar în doze foarte mici **5**

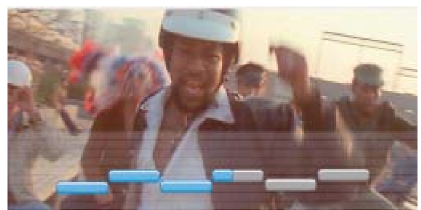



Un joc mai puţin obişnuit, în care participanţii obţin puncte cântând









**PREŢ:** 54.9€ • **PRODUCĂTOR:** SCEE • **PUBLISHER:** SONY • **DISTRIBUITOR:** SONY / BEST DISTRIBUTION • **WEB:** N/A

KARAOKE

# SINGSTAR

"În esenţă, Singstar nu este altceva decât un concurs de karaoke arbitrat după reguli foarte simple de consolă."

## Cântatul sub duş are acum un concurent

CEI DE LA SONY SUNT SUPORTERI vechi ai strădaniei noastre de a ne pune singuri în situaţii din cele mai umilitoare şi, dacă până acum EyeToy Groove părea cel mai reuşit efort al lor în această direcţie, acum Singstar vine să demonstreze că întotdeauna se poate şi mai rău. Nu că jocul nu ar fi bine realizat, dar orice titlu care forţează oameni nevinovaţi să îl asculte pe Adrian cântând "Like a Virgin" merită să piardă un punct numai pentru asta (deşi, dacă mă gândesc mai bine, merită să primească un punct tocmai pentru asta; imaginaţi-vă un individ care aduce destul de bine cu un urs lipsit de blană cântând suav "I'm gonna give you all my love boy" şi încercaţi să nu râdeţi).

Ca şi jocurile EyeToy, Singstar face parte dintr-o categorie destul de puţin cunoscută la noi. Este vorba despre jocurile care, în loc să fie destinate jucatului în singurătate, au chiar darul de a însufleţi petrecerile, oferind o distracţie accesibilă tuturor, ce poate fi condimentată cu diverse premii sau pedepse pentru participanţi.

În esenţă, Singstar nu este altceva decât un concurs de karaoke arbitrat după reguli foarte simple de consola din dotare. El vine cu două microfoane foarte bune şi un repertoriu de 30 de piese ce variază de la clasice (Roy Orbinson - Pretty Woman, Village People - YMCA) la foarte noi (Blue - One Love, Jamelia - Superstar). Suficient de multe şi suficient de variate, încât oricine să poată găsi ceva ce îi place foarte mult şi ceva ce detestă din tot sufletul, ceea ce este un lucru bun, dat fiind că lipsa unui harddisk face obţinerea unor noi cântece imposibilă. Dacă am avea un lucru de reproşat selecţiei totuşi, acesta este includerea unui număr cam mic de piese care nu fac un bărbat să se simtă mai puţin bărbat decât era cu cinci minute înainte să înceapă să cânte. Există totuşi un cântec al lui Elvis (Suspicious Minds) care, alături de piesele rockerilor de la The Darkness şi Motorhead, ne-a ajutat să ne recăpătăm măcar parţial respectul de sine.

Modul în care se acordă punctele este destul de bine realizat, neforţând jucătorul să cânte în game inaccesibile lui pentru a obţine punctajul maxim, ci urmărind mai ales modul în care păstrează ritmul. Totuşi, pentru cei mai înzestraţi dintre noi, au fost implementate niveluri de dificultate care sunt ceva mai pretenţioase. O altă găselniţă menită să facă Singstar să pară totuşi un joc este prezenţa unor note "de aur", care valorează mai multe puncte decât celelalte, deşi nu se poate spune că sunt mai greu de realizat (dificultatea fiind dată de faptul că, de obicei, trebuie menţinute mai mult timp).

Există chiar şi o campanie single player, în care jucătorul avansează de la ilustru necunoscut la mare vedetă, dar multiplayerul este cel care dă sens jocului. Acesta poate fi abordat în mai multe moduri, jucătorii putând să cânte acelaşi cântec simultan, să facă duete, să treacă rapid microfonul de la unul la altul pentru scurte fragmente de melodii şi multe altele. Mai mult, Singstar este compatibil cu EyeToy. Dacă aveţi camera de la EyeToy activată, puteţi să înlocuiţi pe ecran videoclipul piesei cântate cu imaginea proprie.

Evident, Singstar este genul de joc ce va fi primit foarte bine în Japonia, dar rămâne de văzut dacă el va avea acelaşi succes în ţara noastră, în care categoria din care face parte nu este foarte cunoscută şi nici fenomenul karaoke nu se bucură de o popularitate ieşită din comun (ceea ce poate nici nu este un lucru rău, nu-i aşa Adrian?). În orice caz, el este distractiv şi merită încercat, reprezentând o şansă foarte bună pentru mulţi posesori de PlayStation 2 de a-şi convinge prietenele de utilitatea consolei.

*Bogdan Bridinel*

**SISTEMNECESAR**

- PlayStation2

**VERDICTXTREMPC**

Amuzant, deşi rămâne de văzut dacă va prinde în România **8**

# ALBA CA SNOWHITE SI CEI III* NANOPITICI

## NOU BASM MODERN CU SCHEPSIS (* REPREZENTARE BINARĂ)

A fost odată ca niciodată, pentru că dacă n-ar fi fost, nu s-ar povesti, o crăiasă care îşi dorea o fiică. O fiică roşie în obraji, cu pielea albă ca zăpada şi părul negru ca pana corbului. Pe sistemul "decât deloc, măcar două din trei", dorinţa i s-a îndeplinit: fiica s-a născut cu obrăjorii ca doi bujori şi pielea albă ca zăpada. Era însă atât de blondă, încât primul lucru pe care l-a făcut în viaţă a fost să se apuce să sugă un nasture de la cămaşa de noapte a crăiesei în loc să se alăpteze de la sânul matern. Dar pe măsură ce anii treceau şi Albă ca Zăpada, cum o botezaseră părinţii, creştea, copila se făcea tot mai frumoasă, iar crăiasa devenea tot mai geloasă pe frumuseţea ei. Timpul trece ca vântul şi iată-ne în ziua de astăzi, când situaţia nu este mai deloc schimbată.

"Cine este cea mai frumoasă din ţară?" tastă crăiasa şi apăsă pe butonul "I'm feeling lucky". Răspunsul Oglinzii Fermecate™ Google fu prompt: "Eşti mai frumoasă decât Britney Spears, Jennifer Lopez, Chasey Lane, Penelope Cruz şi Monica Bellucci la un loc. Dar tot Albă ca Zăpada e mai frumoasă". Crăiasa scrăşni din dinţi trifazic şi exasperată, îl summonă pe pădurarul Jenică.

- Vreau să o iei pe Albă ca Zăpada, s-o duci în mijloc de codru des, unde păsările ies, din frunziş de aluniş şi să te mi-te-ntorci doar cu inima ei, pancreasul şi alte organe interne la alegere. Înţelesu-m-ai?

Jenică, ascultător, se duse în camera prinţesei, o ajută să îşi încheie şireturile şi luând-o de mână, plecară în codrul des.

***

- Ştiai că Zero scoate cele mai frecvente 99 de pete? întrebă Albă ca Zăpada.

- Nu, nu ştiam, chicoti vânătorul, care îşi pregătea tacticos cuţitul în spatele prinţesei, ascuţindu-l pe o piatră. Cine s-ar fi gândit că cea mai bună metodă pentru a ţine ocupată o blondă este să îi dai să citească un ambalaj de detergent rătăcit prin pădure?

- Scoate chiar şi petele de cărbune! zise Albă ca Zăpada.

- Da, sigur, de petele de cărbune trebuie să te fereşti! chicoti pădurarul Jenică, apropiindu-se de prinţesă cu intenţii criminale. Fu întrerupt însă de un fluierat care venea din apropiere. Tresărind, Jenică aruncă o privire de jur împrejur. Fluieratul se auzi din nou şi de data asta pădurarul nu mai avu nici o îndoială de unde venea. La baza unui deluşor trona un stejar cu un trunchi imens, în care se iţea o scorbură întunecoasă. Mărind strânsoarea pe mânerul cuţitului, pădurarul Jenică se apropie precaut de scorbură şi după o scurtă ezitare, băgă capul în scorbură.

- Aha! strigă o voce piţigăiată, în timp ce două picioare îi prindeau capul într-un cleşte strâns. Neputând să îşi mai extragă capul, pădurarul Jenică privi perplex la tunelul de mină care se extindea în jos prin deal, pe sub şi dincolo de trunchiul stejarului găunos. Apoi luă în calcul feţele negre de cărbune ale piticilor din faţa lui, care îi replicară cu priviri ameninţătoare.

- Curiozitatea ta regretabilă te-a adus aici şi pentru asta vei fi răsplătit cu oportunitatea de a gusta o aromă fabuloasă: târnăcop cu vanilie. Ocazie unică în viaţă. Jimmy, te rog.

Sesizând pericolul, pădurarul Jenică încercă să se retragă, dar în van. Piticul aşezat deasupra lui îi strângea capul ca într-o menghină. Ceea ce a urmat este puţin prea violent pentru a fi povestit la ore de maximă audienţă, aşa că vom elimina părţile problematice. Iată ce a rămas.

- Nu aşa mă! Ia mai de jos de coadă şi dă-i tare!

- Ţine, mă, de la mijloc, şi dă-i la fix, înţelegi?

- Roootească... şi dai cu ascuţişul!

- Maaamă, ce de sânge!

- Împinge-l, mă, afară, ne mai ţii mult?

Cei şapte pitici ieşiră afară şi se adunară în jurul prinţesei: Isteţilă, Bâlbâilă, Hapciu, Somnorilă, Morocănosul, Timidul şi Jimmy cel Vesel

- Vreo idee de ce vroia să o omoare? întrebă Isteţilă.

- Pentru că este atât de albă şi pură ca o floare de crin? zise Jimmy cel Vesel, ştergându-şi delicat târnăcopul pe lunga rochie a prinţesei.

- Eu zic să o ascundem la noi în colibă, pentru că s-ar putea să o mai caute altcineva, spuse Morocănosul, cu un zâmbet greu de explicat pe figura lui taciturnă.

Hapciu strănută, trezindu-l şe Somnorilă care adormise cu capul pe umărul lui Bâlbâilă.

***

- Trebuie să îi facem rost de ceva de îmbrăcat, n-o putem lăsa aşa, spuse Isteţilă privind la Albă ca Zăpada rămasă fără rochie.

- B-b-b-b-...interveni Bâlbâilă

- Îmi salivezi pe mână, îi atrase atenţia Isteţilă. Ce vrei să zici?

- B-bă, t-tu gân-gân-gândeşti prea-prea mult, mă!

Isteţilă îi aruncă o privire strâmbă.

- Cine îşi închipuia că o să confunde moara de apă cu o maşină de spălat. Nu cred că a întrebat pe cineva înainte, spuse Morocănosul.

Timidul clipi inocent.

- Putem încerca la vecina noastră, Scufiţa Roşie, poate are nişte haine care să îi vină prinţesei, sugeră Jimmy cel Vesel.

- Bună idee, aprobă Isteţilă. Ia-l pe Timid cu tine şi faceţi-i o vizită Scufiţei Roşii.

Cei doi traversară o poieniţă, suiră un deal, trecură un podeţ peste un râu şi ajunseră la casa Scufiţei Roşii. Jimmy bătu în uşă, o dată, de două ori.

- Plimbă ursu'! se auzi dinăuntru, sunt cu un client, se auzi dinăuntru.

Jimmy ridică mirat din sprâncene şi bătu din nou în uşă, mai sănătos de data asta. Cedând presiunii, uşa se întredeschise. Ridicând din umeri, Jimmy dădu să intre, dar Timidul îl trase de mânecă.

- Nu e politicos să intri neinvitat în casa oamenilor. Eu zic mai bine să mergem şi să spunem că nu era nimeni acasă.

- Ce-ai înnebunit, îl înghionti Jimmy. Ne cerem scuze şi...

Ajunşi în odaia principală, cei doi pitici văzură mai întâi o masă pe care stătea un monitor, iar pe monitor figura gâfâindă a lupului. Deasupra monitorului se găsea un webcam. În faţa mesei cu monitorul, se găsea un scaun cu spătarul înalt.

Lupul bulbucă ochii şi chicoti vesel:

- Pitici? O idee excelentă, dar te avertizez că nu plătesc nimic extra.

- Ce? strigă Scufiţa Roşie şi se întoarse cu scaunul relevându-se în toată splendoarea ei. Un neglijeu semitransparent de culoare roşie, desuuri de culoare roşie, portjartier de culoare roşie, pantofi de lac roşii, o eşarfă roşie la gât şi benţiţă roşie în păr.

- Maaaaamiiiiii, scheună Jimmy şi se retrase către uşă, călcându-l pe picioare pe Timid, care rămăsese ţeapăn în prag.

- Tu! Îl aţinti cu un deget incriminator Scufiţa Roşie pe Timid. Mi se pare cunoscută figura ta de undeva.

Timidul înghiţi în sec şi începu să strălucească discret în infraroşu.

- Aha! sosi revelaţia. Eşti Gigoloul cu Scufie. Client sporadic, dar constant.

Jimmy se întoarse uimit către Timid:

- Deci tu ştiai cu ce se ocupă Scufiţa Roşie şi n-ai spus nimic!

- Ce poate să facă o fată sărmană ca mine să câştige o pâine cinstită, spuse spăşită Scufiţa Roşie. Mă descurc şi eu cum pot. Şi oricum, am avut de unde învăţa meserie. Asta este de fapt afacerea bunicuţei.

- Bunicuţa făcea video chat erotic? Nu era puţin cam explodată pentru aşa ceva? se oripilă lupul

- Video făcea în tinereţe, puse lucrurile la punct Scufiţa Roşie.

- Mhm, aprobă perplex Jimmy.

- Înainte să îşi dea obştescul sfârşit, trecuse la linie erotică. Dar se descurca excelent la vârsta ei. Avea o voce sexy, fierbinte, de ţi se aburea urechea când o ascultai la telefon.

Lupul dispăru de pe monitor şi începu să scoată nişte sunete nu foarte încurajatoare pentru destinaţia finală a alimentelor din stomacul său. Noroc că se activă screensaver-ul, scutindu-ne de alte descrieri neplăcute.

- Revenind la lucruri mai puţin dubioase, ai nişte haine în plus pentru o prinţesă dezgolită? puse Jimmy o întrebare care era dubioasă din cel puţin două puncte de vedere.

- S-ar putea să am o idee, răspunse Scufiţa Roşie după o pauză de gândire.

Undeva, într-un castel nu foarte departe de pădure, crăiasa cea geloasă întrebă din nou Oglinda Fermecată™ Google "Cine este cea mai frumoasă din ţară?". Răspunsul veni prompt:

"Eşti mai frumoasă decât Laetitia Casta, Marlyn Mason şi Catherine Zeta Jones la un loc, dar tot Albă ca Zăpada este mai frumoasă".

(va urma)